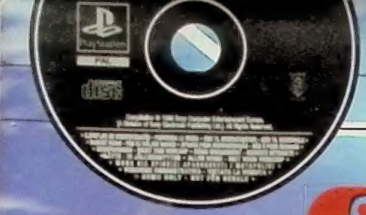


EXKLUSIV PLAYSTATION-CD VARJE MÅNAD

CRASH BANDICOOT 3, TOCA 2, F1 '98, PSYBADEK, MUSIC, O.D.T.

PlayStation

Svenska PlayStation Magasinet

Nr. 13

TOMB RAIDER 3

VI HAR RECENSERAT MÄSTERVERKET

ROLLCAGE

PSYGNOSIS SÄTTER FART IGEN

FIFA '99
TOCA 2
O.D.T.
PSYBADEK
COOL BOARDERS 3
RAINBOW SIX
LIBEROGRANDE
KENSAI
R-TYPE DELTA

CRASH BANDICOOT 3

NAUGHTY DOG ÖVERTRÄFFAR SIG SJÄLVA

TIDSAM 0740-01 01
7 388074 005903

Sveriges officiella PlayStation-tidning

NUMMER 1 • 1999

PRIS: 59 KRONOR (INKLUSIVE MOMS)

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID

FEBRUARY 1999

PSX, PS and PlayStation are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

Metal Gear tm is a trademark of Konami Co., Ltd. Konami is a registeredtrademark of Konami Co., Ltd. © 1998 Konami of America, Inc. All Rights Reserved. This game is fictional. Any similarity to current organizations, groups, countries or individuals,living or dead, is purely coincidental.

KONAMI.

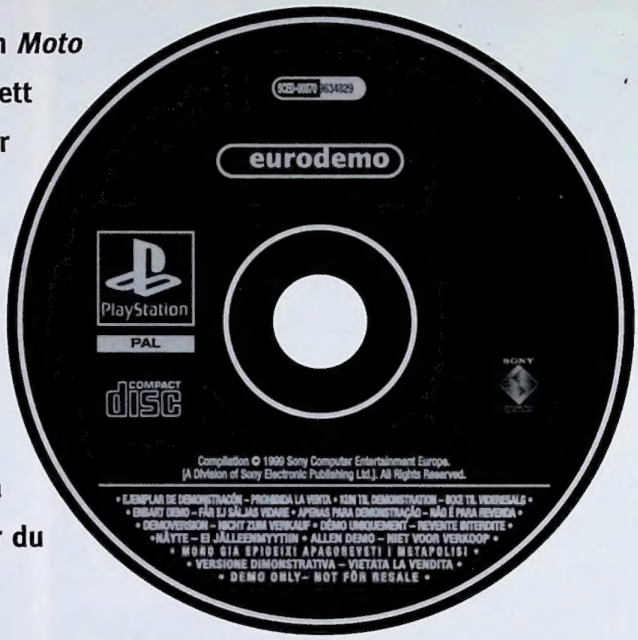
PlayStation

www.playstation-europe.com.

Inledning

På månadens CD

Med *TOCA 2, F1 '98* och *Moto Racer* är månadens CD ett måste för dig som gillar motorsport. Dessutom innehåller den en rykande het demo av det senaste spelet i *Crash Bandicoot*-serien och en hel del annat smått och gott. Bläddra fram till sidan 72 så får du veta mer.



TOCA 2:
TOURING CARS **Spelbar demo**
Snyggare, större och framförallt snabbare än originalet.

CRASH BANDICOOT 3 **Spelbar demo**
Sonys plattformshjälte i sitt största äventyr någonsin.

F1 '98 **Spelbar demo**
Ta en smygtitt på Psygnosis snabbaste spel hittills.

MUSIC **Spelbar demo**
Dra upp volymen och förvandla ditt hem till ett disco.

PSYBADEK **Spelbar demo**
Psykedellskt spel av obestämd genre.

O.D.T **Spelbar demo**
Mörkt och mystiskt från Psygnosis.

LEMMINGS COMPILATION **Spelbar demo**
Världens mest självmordsbenägna lämlar är tillbaka.

MOTO RACER 2 **Spelbar demo**
Fullt ös från start till målgång.

BLITTER BOY **Spelbar demo**
Innovativt och välgjort på NetYaroze.

Att månadens nummer av Svenska PlayStation-Magasinet går i bandikutens tecken kanske ni redan räknat ut. För tredje gången låter Naughty Dog oss följa med in i *Crash Bandicoots* galna plattformsvärld, och vi har försökt göra det mesta av tillfället.

Därför är vi glada över att inte bara kunna ge er den tre sidor långa recensionen som börjar på sidan 44, utan även den spelbara demo som finns på månadens CD-skiva.

Men denna PlayStation-månad innehåller mycket mer än så. Till exempel har ju det efterlängtade *Tomb Raider 3* äntligen nått våra svenska breddgrader, och det är bättre än vi någonsin kunnat hoppas.

I recensionen som börjar på sidan 36 förklarar vi varför. Dessutom inehåller detta nummer recensioner av *TOCA 2, FIFA '99, Psybadek*, och en mängd andra spel som vi testat in i minsta detalj. Alltså kan vi konstatera att spelåret 1999 börjat bra, och vi har all anledning att vänta oss en lika god fortsättning. På Loading och Smygtitt-sidorna presenterar vi några av de titlar som gör oss spända av förväntan, som till exempel det mycket intressanta *Rainbow Six*, och vi har även pratat med Psygnosis om varför *Rollcage* kan bli ett av årets mest intressanta spel.

Trevlig läsning!
Mikael Weichbrodt
Redaktör

Innehåll

Prenumeration

Helår (12 nummer): 579 kronor
Halvår (6 nummer): 319 kronor
Beställning dygnet runt: 08-6720333
Övriga ärenden: Titel Data AB,
11286 Stockholm, tel: 08-652 84 00

Redaktion

Chefredaktör: **Tobias Bjarneby**
Redaktör: **Mikael Weichbrodt**
Layout: **Erik Nilsson,**
Anna Clason och **Lena Laurén**
Korrektur: **Nathalie Zimmerman**
Ansvarig utgivare: **Jonas Svensson**

Medarbetare

Petter Arnstedt
Daniel Grigorov
Petter Sjölund
Carl M. Sundewall

Engelsk redaktion

Rob Pegley, Daniel Griffiths, Mike Goldsmith, Stephen Pierce, Nicky McClure, Nadine Pittam, Lam Tang, Milford Coppock, Simon Middleweek, Pete Loretz, Martin Burton, Catherine Lane-Sims, Pete Wilton, James Price, Jes Bickham, Andy Butcher, Tim Cant, Steve Merrett, Steve Farragher, Matthew Pierce, Mark Green, Aaron Taylor, Alvin Weetman, Richard Pelley, Paul Pettengale, Ben East, Dean Mortlock och Nicolas Di Costanzo

Produktion

Rip: **Graphic Xpress**
Tryck: **Alprint Rahola**

Utgivare

Atlantic Förlags AB
Box 12550, 102 29 Stockholm
Tel: **08-692 29 00**
Fax: **08-653 50 00**
e-post: **psm@atlantic.medstroms.se**
www.atlantic.medstroms.se/psm
Redaktionen ansvarar bara för beställt material och svarar inte på spelfrågor per telefon.

Annonsbokning

Medströms Dataförlag AB
Patrik Rehn, tel: 08-692 01 34
Per Karlsson, tel: 0470-70 31 12

ATLANTIC FÖRLAGS AB

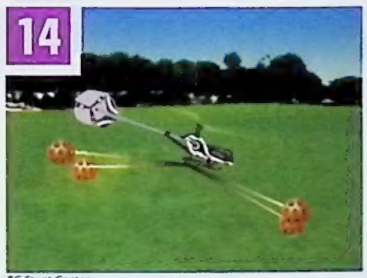
Tidningens innehåll är ©1999 Atlantic Förlags AB. All rights reserved. All trademarks and copyrights are recognised.

ISSN 1403-4336

Future PUBLISHING Your guarantee of value

Articles in this issue translated or reproduced from Official UK PlayStation Magazine, copyright Future Publishing Ltd, England 1999. All rights reserved. For more information about this and other Future Publishing magazines via the World Wibe Web, contact www.futurenet.co.uk

Rainbow Six



RC Stunt Copter

Kensai

LOADING

Rainbow Six 12
Taktiskt anti-terroristspel någonstans mitt-emellan *Doom* och *Metal Gear Solid*.

RC Stunt Copter 14
Det perfekta spelet för dig som vill undvika att krossa grannens fönster med en riktig radiostyrd helikopter.

SMYGTITTAR

Monkey Hero 16
Lättsamt RPG med en apa i huvudrollen. Akta dig så du inte halkar på ett bananskal.

Kensai 18
Taktik går före styrka i Konamis första beat 'em up.

Trap Runner 19
Den som gillrar en fälla för en annan... sprängs ofta själv i miljoner småbitar.

T'ai Fu 20
Actionladdat plattformsspel med klös.

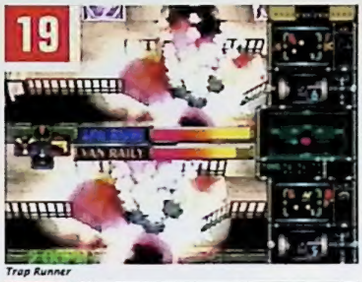
R-Type Delta 22
Irems klassiker som vi aldrig sett den förut.

Asteroids 24
Ännu ett klassiskt retrospel som fått mer kött på benen.

Mega Man Legends 26
Megaman har redan blivit legendarisk, men han ger inte upp för det.

SPECIAL

Rollcage 28
Psygnosis har alltid varit bäst på att blanda fart med futurism, och Rollcage är det mest lössläppta resultatet hittills.



Trap Runner

T'ai Fu

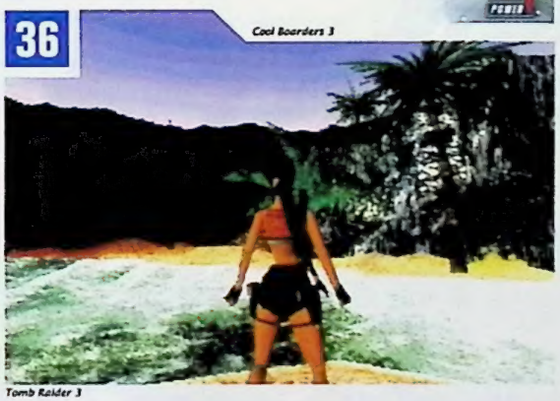
R-Type Delta

Special: Rollcage

Crash Bandicoot 3: Warped

LiberoGrande

Cool Boarders 3



Tomb Raider 3

SPELTEST

Tomb Raider 3 36
Lara ger sig ut på sitt mest spännande äventyr hittills.

Cool Boarders 3 40
Alla goda ting är tre, detta gäller även snowboardspel.

Crash Bandicoot 3 44
Har det tokiga pungdjuret något nytt att komma med?

Psybadek 47 47
Lever det färdiga spelet upp till sitt rykte?

FIFA '99 48
Det bästa blir ännu bättre.

TOCA 2 52
Codemasters trycker gasen i botten.

Streak 54
För dig som trött på simpla skateboards.

Pool Shark 55
Biljardspel med finess.

Legend 56
Våldsam kämpalek med enkla vapen.

Libero Grande 57
Sonys försök att revolutionera fotbollsgenren.

All-Star Tennis 58
Infogrames går på nät.

O.D.T. 60
Sällsamt – och oerhört svårt – äventyr från Psygnosis.

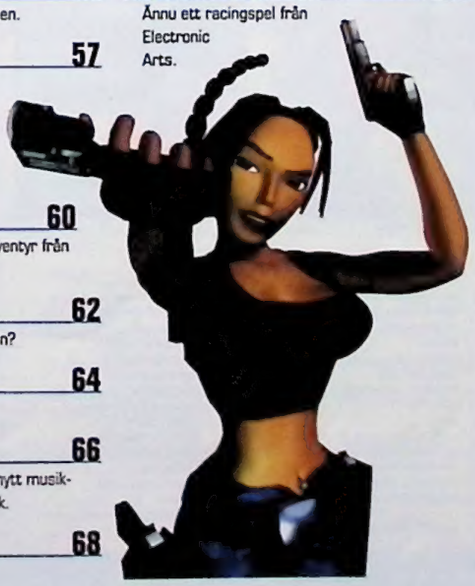
Actua Soccer 3 62
Har Gremlin äntligen hittat formen?

B-Movie 64
Istället för Mars Attacks!.

Music 66
Codemasters gör dig till DJ! Ett nytt musikprogram som är mer än en leksak.

Constructor 68
Sim City i elak tappning.

Test Drive 5 69
Ännu ett racingspel från Electronic Arts.



VARJE MÅNAD

Loading Intro 8
Senaste nytt från PlayStation-världen. Läs mer om Sony PocketStation, om *Final Fantasy VIII* och om *Tekken 3*-EM.

Aktuella Releaser 10

Tävling 32
Tänk att ha en egen bandikut hemma vid konsolen! Vinn *Crash Bandicoot 3*!

Brev 33

Tips 70
Smaskiga spelfusk till *Psybadek*, *V2000* och *Everybody's Golf*.

Månadens CD 72
Provspela *TOCA 2*, *Crash Bandicoot 3*, *F1 '98*, *Music*, *Psybadek*, *O.D.T.*, *Lemmings Compilation*, *Moto Racer 2* och *Blitzer Boy*. Första chansen att uppleva skräcken i *Silent Hill*. Dessutom får du titta på lite spännande cricket.

Nästa nummer 77

TVSPELOTEKET

POSTORDER

KÖPER-BYTER-SÄLJER NYA OCH BEG TV/DATORSPEL
ÖPPET MÅN-TOR 10-19, FRE 10-18, LÖR 10-15
TEL: 090-13 56 00, STORGATAN 44, 903 26 UMEÅ,
FAX: 090-13 51 00, E-MAIL: order@tvspeloteket.com

NINTENDO 64

Devil Dice Ring
Här kommer ännu en höjdartitel som absolut inte får missas. Kånn på magen bakom tärningarna - ett måste!

Mega Man Legends 499:-
Mega man är hjälten som har varit stjärna i fler spel än någon annan spelkaraktär. Mega Man Legends är det senaste i rader. Denna gång befinner sig Mega Man i en 3-D värld istället för sin vanliga 2-D miljö. Spelet är bland det snyggaste som gjorts till Playstation. Legenden är tillbaka i ett 3-D plattformäventyr som inte får missas.

MÅNADENS SPEL:

WILD ARMS

Äntligen kommer detta efterlängtade RPG från SCEI till Europa. Wild Arms erbjuder tre spelbara karaktärer, magiska krafter, alternativa storylines samt uppdrag tillsammans med mycket välarbetad grafik och stämningsfull musik. Wild Arms är ett måste för alla Playstationspelare, vare sig du är fanatiker av genren eller inte.

PRIS: 399:-

PlayStation + Dual Shock
Basenhet inkl Demo CD, Original Dualshock handkontroll, Scartkabel, Strömkabel, 2 års garanti och V.I.P.-kort (värde 150:-)
PRIS: 1295:-

PlayStation Spel Pack
Basenhet inkl Demo CD, 1 st Original Dual Shock handkontroller, Scartkabel, strömkabel, 2 års garanti och V.I.P. kort (värde 150:-) + Spelet Alundra.
PRIS: 1495:-
Du sparar 249:-

PlayStation XL Pack
Basenhet inkl Demo CD, 1 st Original Dual Shock handkontroller, Scartkabel, Strömkabel, 2 års garanti och V.I.P.-kort (värde 150:-) + Spelen Alundra + Vigilante 8 + Playstation väska.
PRIS: 1795:-
Du sparar 547:-

Mega Man X4 499:-
Knitkorna har enats. Det här spelet är det absolut bästa i hela Mega Man-serien. Mega Man X4 bevisar återigen att Playstation har en enorm kapacitet även i två dimensionella spel som detta. Capcom har lagt ner väldigt mycket arbete på grafiken och slutresultatet är otroligt

Crash Bandicoot 429:-
Crash är tillbaka för sitt största och bästa äventyr någonsin. Än en gång slungas spelaren in i ett otroligt 3-D äventyr. Spelet tar vid där det två slutade, men mycket har hänt spel och grafikmässigt sen sist. Den underbara 3D grafik som fansen är vana vid har nu blivit ännu snyggare och mer detaljrik.

PRISGARANTI

TVSpeloteket-Prisgaranti innebär att om du hittar en identisk produkt billigare hos någon annan annonsör i denna tidskrift så sänker vi vårt pris på produkten så att det inte blir dyrare att handla hos oss !

- Gäller ej paketerbjudanden
- Gäller ej spel som måste köpas tillsammans med något annat.
- Gäller endast identiska produkter som finns i lager hos annan annonsör
- Gäller endast dags dato.
- Gäller ej förbeställningar.
- För att priset skall sänkas måste detta påpekas vid inköpstillfället.

Tips! Köp till extra Dualshockkontroll + minneskort á 398:-

RÄNTEFRI AVBETALNING! SE INFORUTAN!

EA SPORTS(tm) presenterar Knockout Kings. Spela som eller spela emot någon av världens största boxningshjältar i ex Evander Holyfield, Lennox Lewis, Sugar Ray Leonard eller Muhammed Ali. Du kan också skapa din egen boxare att göra karriär med. EA SPORTS(tm) klivet upp i ringen med 28 av världens största boxare genom tiderna där alla återges med sina respektive stilar och rörelser. Rätliga slag, rätliga rörelser, rätliga arenor, rätliga knockouts!

Knockout Kings '99 429:-

EA SPORTS nya interaktiva golfspel, Tiger Woods 99, ger dig möjlighet att spela som Tiger Woods eller emot honom. Produkten ger dig vad du vill ha; Tigar, Pebble Beach, exklusiva PGA TOUR banor och nio PGA Tour spelare (inklusive Tiger) som; Mark O'Meara (1998 Masters Champion), Brad Faxon och Davis Love III (1997 PGA Champion). Enastående 3D acceleration ger dig den snabbaste och mest teknisk avancerade interaktiva golfspelet på marknaden. Tiger Woods 99, det enda golfspelet som räknas!

Tiger Woods '99 429:-

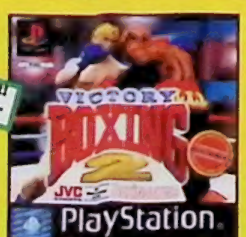
NYHETER!

Asterix	499:-
Asteroids	399:-
Crach Bandicoot 3	429:-
Hugo	399:-
Knock out Kings '99	429:-
Libero Grande	399:-
Mega Man Legends	499:-
Mega Man X4	499:-
Pool Shark	399:-
Pro 18-World tour Golf	469:-
Streak	449:-
The Golf Pro	449:-
Tiger Woods '99	429:-
Wild arms	399:-

ORDINARIE SPEL:

24 TIMMARS LEVERANS!

COOL BOARDERS 3..399:-

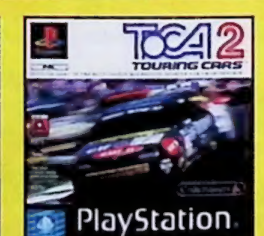


VICTORY BOXING.....449:-

ABES EXODIUS.....449:-

LIBERO GRANDE.....399:-

Fifa '99 .....449:-



TOCA RACING 2 .....449:-

APOCALYPSE.....449:-

Abes Exodius 449:-	Dead or Alive 399:-	Mega Man Legends 499:-	Pool Shark 399:-	Tenchu 449:-	
Actua Golf 3 399:-	Duke Nukem - Time To kill 449:-	Mega Man X4 499:-	Premier manager '98 399:-	Test Drive 4x4 429:-	
Actua Tennis 399:-	Extreme Snow break 499:-	Mortal Kombat 4 399:-	Pro 18-World Tour Golf 469:-	Test Drive 5 429:-	
Alundra 449:-	Fifa '99 449:-	Moto Racer 2 449:-	Pro Pinball Big Race USA 449:-	The Fifth Elementh 399:-	
Apocalypse 449:-	Final Fantasy 7 469:-	Motorhead 449:-	Psybadeck 499:-	The Golf pro 449:-	
Asterix 499:-	Formula 1 '98 499:-	Music 469:-	Resident evil 2 399:-	Tiger Wood's 99 429:-	
Asteroid 399:-	Future cop: LAPD 2000 429:-	Nascar '99 429:-	Rival Schools 499:-	Toca Touring Car 2 449:-	
Azure dreams (RPG) 499:-	Global Domination 499:-	NBA Live '99 429:-	Road rash 3D 429:-	Tomb Raider 3 449:-	
Blasto 399:-	Gran Turismo 449:-	Need for speed 3 399:-	Roque trip 449:-	War games 429:-	
Bomberman World 399:-	Heart of Darkness 469:-	NHL '99 449:-	R-types Collection 499:-	Warhammer 2 - Dark Omen 429:-	
Breath of fire 3 449:-	Hugo 399:-	Ninja 499:-	Rush Down 479:-	Wayne Gretzky '98 469:-	
Busta a grove 399:-	ISS PRO '98 499:-	No one can stop Mr Domino 449:-	Shadow Gunner 429:-	Victory Boxing 2 449:-	
Colin Mc Rae Rally 449:-	Knock Out Kings '99 429:-	O.D.T 499:-	Small Soldiers 429:-	Vigilante 8 449:-	
Comand&Conquer Red alert reta. 449:-	Lemmings oh no more Lemmings 359:-	Parappa Rapper 349:-	Spice World 249:-	Wild Arms Ring !	
Constructor 469:-	Libero Grande 399:-	Pocket fighters 499:-	Spyro + Cd case 429:-	World cup '98 299:-	
Cool boarders 3 + CD case 399:-	Madden NFL '99 429:-	Point blank m. Negcon 45 pistol 799:-	Streak 449:-	X-men Vs Street fighter 499:-	
Crach bandicoot 3 429:-	Medievil + Cd-case 449:-	Point blank utan pistol 399:-	Street fighter Collection 499:-		
			Tekken 3 449:-		

BESTÄLL 3 SPEL... och få en produkt gratis!

Välj bland:

PSX-Minneskort Standard 129:-

PSX-Handkontroll Standard 129:-

N64-Minneskort Standard 99:-

Saturn, F-kabel till HK 99:-

SNES, HK, kopia 179:-

GB, Action Light 149:-

WEB-SHOP: www.tvspeloteket.com

STORGATAN 44, 903 26 UMEÅ, FAX: 090-135100 E-MAIL: order@tvspeloteket.com

TVSPELOTEKET POSTORDER 090-13 56 00

PLATINUMSPEL:

Adidas Power Soccer	249:-	Pandemonium	249:-
Alien Trilogy	249:-	Porche Challenge	249:-
Command & Conquer	249:-	Rayman	249:-
Crach bandicoot	249:-	Resident evil	249:-
Croc	249:-	Ridge racer revolution	249:-
Destruction derby 2	299:-	Road Rach	249:-
Die hard Triology	249:-	Soviet Strike	249:-
Doom	299:-	Tekken 2	249:-
Grand Theft Auto	249:-	Time Crisis	249:-
Hercules	249:-	Toca racing	249:-
ISS Pro	249:-	Tombralder	299:-
Loaded	249:-	Track & Field	249:-
Mickeys Wild Adventure	249:-	Wipe Out	249:-
Micro Machines V.3	249:-	Wipe Out 2097	249:-
Mortal Kombat Triology	299:-	Worms	299:-
Oddworld	299:-		

REASPEL:

Adidas Power soccer 2	199:-	NHL Face off '97	199:-
Auto Destruct	199:-	NHL Face off '98	249:-
Fifa RWC '98	299:-	NHL Power Play Hockey '98	249:-
Fluid	199:-	Nuclear Strike	249:-
Formula 1 '97	249:-	Overboard	249:-
Forsaken	349:-	Rapid racer	249:-
G-police	249:-	Shadowmaster	249:-
Jersey Devil	249:-	Skull Monkeys	199:-
Jet Rider 2	249:-	Snow racer '98	249:-
Madden NFL '99	249:-	Spawn the Eternal	249:-
Moto racer	299:-	Syndicate wars	299:-
Nagano Winter Olympics	249:-	Test Drive 4	299:-
NBA Live '98	249:-	V-rally	199:-

Resident evil.....249:-

Command & Conquer....249:-

Herkules.....249:-

Time Crisis.....249:-

199:-/st*

*** gäller vid köp av minst 1 st ord. spel**

Ace Combat 2
Ord 399:-

Pet in TV
Ord 399:-

Rascal
Ord 350:-

Castlevania
Ord 399:-

V.I.P. KUND

Alla som köper sin basenhet hos oss blir V.I.P. kund under 1999 utan kostnad. Förmånen: 5 % på rabatt på nya spel. 10 % rabatt på begagnade spel. V.I.P. blad ett par gånger per år mm. Vill du bli V.I.P. kund utan att köpa basenhet kostar det 125:- för 1999, betalas in på Postgiro 26452-3, ange adress, telefonnummer.

MÅNADENS V.I.P. ERBJUDANDE:

V-Rally	(ord 199:-)	145:-
Shadowmaster	(ord 249:-)	175:-
Ratt	(ord 745:-)	675:-
N64 NHL Breakaway '98	(ord 399:-)	295:-
Mission Impossible	(ord 599:-)	545:-
Ratt	(ord 745:-)	675:-

V.I.P. KUND

TILLBEHÖR:

Action Replay	Ring!	Minneskort "15block" Original	
Antennkabel ej original	199:-	9 olika färger!	179:-
Antennkabel ej original m.2	199:-	Multitap original	329:-
Antennkabel original	299:-	Mus original	349:-
Antennkabel original m.2	299:-	Pistol G-Con 45	399:-
Cd-case	199:-	Pistol Predator	299:-
Cd-ställ	149:-	Pistol Real Arcade Gun med Rekyl + fotpedal !!!	499:-
Förlängningskabel till hk	99:-	Pistol, Scorpion	349:-
Game Booster spela Gb spel på PSX	499:-	Ratt Logic 3	745:-
Handkontroll competition Pro	129:-	Ratt Mad Catz m. Rumblefunktion	745:-
Handkontroll Dual shock Original	329:-	Ratt+Collin Mc Rae Rally	995:-
Handkontroll Dual shock, Joytech	269:-	Ratt+Gran Turismo	995:-
Handkontroll original(Grå/Vit/Svart/Smoke)	179:-	Ratt+Toca 2	995:-
Handkontroll The Glove	599:-	Rengöringset	199:-
Handkontroll, "Resident evil"	Ring!	RGB Scartkabel	199:-
Laserpickup	499:-	RGB Scartkabel med ljudkontakter	249:-
Linkkabel	129:-	Rumble väst, passar även N-64,Saturn & PC	499:-
Ljudkabel Original	199:-	Väska , Original Ny Exklusiv modell !!	249:-
Minneskort "120 block"	249:-	Väska inkl 1 st hk + 1 st minneskort	399:-
Minneskort "15 block"	129:-	Väska, Original med Playstationlogo.	149:-
Minneskort "360 block"	329:-	Xplorer fuskmaskin!!	349:-

Real Arcade Gun
Pistolen med inbyggd rekyl + fotpedal!!!
Pris 499:-

Pistol med inbyggd rekyl
Pris 349:-

SPELGUIDER:

Alundra Guide	199:-	Playstation Pocket guide	149:-
Breath Of Fire 3 guide	199:-	Prima´s PSX guide	199:-
C&C Retaliation guide	199:-	Resident evil 2 guide	199:-
Final Fantasy 7 guide	199:-	Sportspelsguide	149:-
Final Fantasy Tactics guide	149:-	Tekken 3 guide	199:-
Metal Gear solid guide	199:-	Vandal hearts guide	149:-
Mortal Kombat guide	149:-		

G-Con 45
G-Con en mycket exakt ljuspistol och mycket hög kvalitet, i särklass den bästa på marknaden.
Pris 399:-

Mad Catz Ratt & Pedal
Mad Catz ratten är ett måste om du vill ha den rätta känslan när du spelar bilspel. Nu med inbyggd rumble
Pris 745:-

BESÖK VÅRA BUTIKER!

Priser i denna annons avser beställning per postorder.
Storgatan 44, Umeå. Tel: 090-13 56 00
Shopping, Luleå Tel 0920-20 04 50. (Ej postorderbeställningar på detta nr).

VILLKOR:

Porto tillkommer endast med Postens avgifter. Dvs min 58:-, vid basenhetsbeställning porto 99:-, för 24 timmars leverans på basenheter porto 169:-. Målsmans godkännande krävs om du är under 16 år. Ange reservspel vid skriftlig beställning. 3 års garanti på nya spel (ej CD). 2 års garanti på nya playstationenheter. 1 års garanti på nya basenheter, CD-spel, nya tillbehör, beg.spel. 1/2 års garanti på beg. basenheter, beg CD-spel. 3 mån garanti på beg. tillbehör. **Ej utlösta PF debiteras med minst 175:-. Om du vill sälja eller byta spel, ring 090-13 56 00 för information.**

RÄNTEFRI AVBETALNING!

- 1:A MÅNADEN BETALNINGSFRI
- 6 MÅN – INGEN AVIAVGIFT, DELA UPP BETALNINGEN PÅ 5 MÅNADER
- 12 MÅN – 25:-/MÅN AVIAVGIFT, DELA UPP BETALNINGEN PÅ 11 MÅNADER
- 24 MÅN – 45:-/MÅN AVIAVGIFT, DELA UPP BETALNINGEN PÅ 23 MÅNADER

Ring för månadsavgiften på just ditt paket!

Uppläggningsavgift tillkommer med 245:-, minimum köpesumma 1900:-. Räntefri betalning kan endast göras på ordinarie priser, eventuella rabatter går ej att kombinera.

Vi köper-byter-säljer nya + beg spel. Mängder av spel i lager. Ring 090-13 56 00 för info!

GÖR DIN BESTÄLLNING OCH SKICKA PORTOFRITT!

TITEL	ENHET	PRIS	RESERVTITEL	ENHET	PRIS
1			1		
2			2		
3			3		
4					
5					
6					

NAMN

ADRESS

POSTNR POSTADRESS

TELEFON

☐ *Jag har beställt min. 3 spel och vill då erhålla utan kostnad .....*
(Välj önskade produkter i kampanjrutan)

☐ *Jag har beställt min. 6 spel och vill då erhålla utan kostnad .....+.....*
(Välj önskade produkter i kampanjrutan)

☐ *JA TACK, JAG VILL BLI MEDLEM I V.I.P. KLUBBEN (150:-/1999)*

MÅLSMANS UNDERSKRIFT (OM UNDER 16 ÅR)

.....

FRANKERAS EJ
TVSPELOTEKET
BETALAR PORTOT

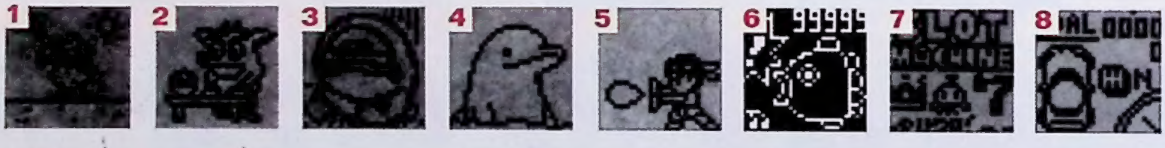
TVSPELOTEKET
SVARSPOST
900660000
908 50 UMEÅ

Reservation för ev feltryck & prisändringar

WEB-SHOP: www.tvspeloteket.com

STORGATAN 44, 903 26 UMEÅ FAX: 090-135100 E-MAIL: order@tvspeloteket.com

LOADING 14% COMPLETE



[1] *FF VIII.* [2] *Crash 3.* [3] *Monster Rancher.* [4] *Aquarium.* [5] *Street Fighter Zero 3.* [6–8] Lite pixlig action från *Pocket Mumu.*

SONYS LILLA UNDERVERK

NU HAR POCKETSTATION SLÄPPTS I JAPAN

Den minikonsol som hittills gått under namnet PDA har nu släppts i Japan med det nya namnet PocketStation.

Den lilla spelmaskinen är ungefär lika stor som ett kreditkort och kan kopplas in i en PlayStation med hjälp av dess minneskortplatser. I Japan kostar en PocketStation 3000 yen, men det är ännu oklart vad den kommer att kosta när den släpps i Sverige.

PocketStation är tänkt att ha flera olika användningsområden. Dels kan den användas för att spela de spel som tas fram enbart för den lilla konsolen, men framför allt är den tänkt att användas till de PocketStation-filer som från och med nu kommer att finnas på många vanliga spelskivor till PlayStation.

Genom att ladda ned information från ett PlayStation-spel till sin PocketStation kan en spelare till exempel träna beat 'em up-karaktärer eller knäcka dörrkoder på bussen eller någon annanstans där ingen PlayStation finns tillgänglig, och sedan överföra den uppdaterade informationen till sin PlayStation för att komma vidare i spelet.

De spel som hittills bekräftats med PocketStation-kompatibilitet är *Theme Aquarium, Street Fighter Zero 3* (där karaktärerna kan tränas utanför själva spelet med PocketStation), *Pocket Mumu* (ett plattformsspel med *Jumping Flash*-hjälten i huvudrollen), *Final Fantasy VIII* (där Chocobos kan tränas upp med PocketStation), *Pocket Dungeon* (specialgjort RPG) och *Crash Bandicoot 3* (endast i Japan). Det ryktas även att *Ridge Racer 4*-spelare kommer att kunna utbyta maskindelar och rekordtider med hjälp av PocketStation.

Uppenbarligen begränsas minikonsolens möjligheter bara av speltillverkarnas fantasi, så de här är bara några av de användningsområden vi kommer att få se prov på. Vi återkommer givetvis med mer information om PocketStation i framtiden.

VÄRLDENS STÖRSTA TEKKEN-TÄVLING

JONAS NORDSTRÖM FRÅN UPPSALA MÖTER EUROPAS BÄSTA *TEKKEN 3*-SPELARE

För två månader sedan avgjordes SM i Tekken 3 på MaxiData Expo i Stockholm, där Jonas Nordström från Uppsala segrade efter en jämn och hård final mot kusinen Andreas. Och nu har det blivit dags för Jonas att åka till London för att representera Sverige i Iron Fist World Tournament den 27 januari.

Tävlingen hålls i Namcos högborg Namco Station, en enorm arkadhall i den mäktiga byggnaden County Hall. De tävlande består dels av de 20 europeiska finalister som tagit sig dit genom att vinna i sina respektive länder, men tävlingen är även öppen för allmänheten genom Sonys hemsida. Bland de som skickat in anmälningar till hemsidan har 200 lyckliga lottats ut, och de tolv bästa av dessa får delta i finalen tillsammans med de 20 europeiska kämparna.

Vinnaren i tävlingen får bland annat en Tekken 3-arkadmaskin och 4000 dollar i prispengar, och andrapristagaren får 1000 dollar.

På kvällen den 27 januari kommer alltså 32 av världens bästa *Tekken 3*-spelare drabba samman, och Svenska PlayStation-Magasinet kommer givetvis vara på plats för att bevaka händelsen. I nästa nummer berättar vi vem som var starkast i Iron Fist World Tournament, och hur det gick till när titeln erövrades.

SÅ BLIR *RIDGE RACER TYPE 4*

NAMCO SLÅR TILLBAKA MOT *GRAN TURISMO*

När du läser detta har Namcos fjärde spel i *Ridge Racer*-serien redan släppts i Japan, men här i väst får vi vänta ytterligare ett tag innan vi får chansen att trycka gasen i botten.

Precis som Sonys mästerverk *Gran Turismo* innehåller *Ridge Racer 4* ett stort antal bilar, över 300 stycken enligt Namco. Spelet stödjer PocketStation på ett ännu okänt sätt, och repriserna ska vara snyggare än de i självaste *Gran Turismo*. Med den nya handkontrollen

JogCon får spelaren dessutom chansen att spela med analog kontroll och force feedback.

Intressant? Det tycker åtminstone vi. Mer om *Ridge Racer 4* blir det i kommande nummer.

Fler bilder från ett av årets mest eftersträngtade racingspel.

GOEMON SLÄPPER LOSS PÅ PLAYSTATION

MYSTICAL NINJA BLIR TREDIMENSIONELLT

De flesta som äger en SNES vet säkert vem han är; Goemon, den japanske hjälten med den blå kalufsen. Med *Legend of the Mystical Ninja* gjorde han stor succé i Japan såväl som i resten av världen, och det actionladdade plattformsspelet ligger fortfarande många varmt om hjärtat.

Men vad har nu detta med PlayStation att göra? Jo, i sommar planerar Konami att släppa ett nytt PlayStation-spel med just Goemon i huvudrollen, precis som de redan gjort till Nintendo 64. Även denna version kommer att vara tredimensionell, och upplägget kommer att vara en blandning mellan action och RPG med många nya och överraskande ingredienser. Mer om spelet blir det när vi börjar närma oss sommaren.

TUNGA BEATS I TV-SOFFAN

SPECIALKONTROLL ANPASSAR *BEATMANIA* TILL HEMMET

På Tokyo Game Show såväl som i arkadhallar världen över har Konamis musikspel *Beatmania* redan rönt stora framgångar. Och snart kommer konsolversionen.

Att beskriva det här spelet är inte lätt. Precis som *PaRappa the Rapper* och *Bust a Groove* består utmaningen i att hålla takten på mer eller mindre avancerade sätt, och i Beatmania görs detta med hjälp av en sjutums mini-skivspelare och ett pianotangentbord som bantats ned till fem tangenter.

Men när spelet konverteras till konsolformat uppstår vissa problem. En vanlig PlayStation-handkontroll har ju inte precis samma känsla som en stor arkadmaskin med rejäla knappar och reglage. Men som tur är har Konami tagit fram en särskild kontrollmöjlighet som gör *Beatmania* lika roligt i TV-soffan som i arkadhallen.

Specialkontrollen ser ut och känns precis som sin arkadmotsvarighet, och i Japan säljs den för 4990 yen (omkring 700 kronor). Mer om arkadversionen av *Beatmania* blir det i ett senare nummer.

Det kanske inte ser mycket ut för världen... men det låter bra, kan vi försäkra!

Pssst!

Nyheter och rykten i PlayStation-världen

Offentliggörandet av PlayStation 2 dröjer

Det blir inga fler nyheter kring PlayStation 2 förrän en bra bit in på 1999.

– Jag tror helt enkelt inte att utvecklandet av konsolen har nått tillräckligt långt än, säger Chris Deering, VD för SCEE.

Envisa rykten på Internet och inom TV-spelsindustrin gjorde gällande att Sony tänkt släppa detaljer om sin nya konsol redan före årsskiftet – om inte annat för att stjäla uppmärksamhet från Segas Dreamcast-lansering.

– Ett sådant offentliggörande skulle bara ha skadat var egen julhandel – inte Segas, säger Chris Deering.

Konami bannlyser *Metal Gear*-import

Konami i Storbritannien hotar med rättsliga atgärder mot affärer som säljer den amerikanska versionen av *Metal Gear Solid* på direktimport.

– Vi tycker också att det är trist med de långa väntetiderna för att konvertera spelen till PAL-formatet, säger PR-chefen Jon Murphy på Konami UK.

– Men om det säljs fler och fler amerikanska kopior och allt färre konverterade, kommer japanerna inte att tycka det är värt besväret att konvertera spel alls i framtiden.

Som tröst till väntande fans utlovar Konami en "stor överraskning" i den europeiska versionen av *Metal Gear Solid*.

Interplay slåss om Star Trek-fansen

Som vi berättade i förra numret, har Activision skrivit på ett avtal med Viacom som ger företaget spelrättigheterna till Star Trek-universum under de närmaste tio åren.

Men, till skillnad från vad vi skrev, har Activision inte ensamrätt på Star Trek – än. Interplay sitter på en licens som varar två år till, och den tänker de utnyttja till *Klingon Academy* (PC, kommer troligen inte till PlayStation) och *Star Trek: New World* (actionbetonat strategispel med större chans till PlayStation-konvertering).

LOADING 36% COMPLETE

Bilder från den bisarra (och mycket vackra) *Final Fantasy VIII*-videon som Square visade upp på Tokyo Game Show i höstas. Spelets ärkefiende Edea visades upp ordentligt, och i andra scener fick vi se Seiffer och Squall.

FF VIII-FROSSA I TOKYO

MÄSSBESÖKARE FICK PROVSPELA HOS SQUARE

När Tokyo Game Show gick av stapeln i höstas var Square utan tvekan ett av de spelhus som fick mest uppmärksamhet. Framförallt tack vare deras otroligt efterlängtade *Final Fantasy VIII*, som besökarna fick provspela på 60 monitorer i mässhallen.

Den demo som tagits fram för mässan var en utökad version av den demo som redan släppts i Japan och USA och visade bland annat prov på ytterligare utökningar av spelets stridssystem.

Square visade även upp en video från *Final Fantasy VIII* som bland annat innehöll en strid mellan Squall och Siefer, samt andra inslag från spelets senare delar. Två nya karaktärer avslöjades; den unge cowboyen Irvine Kinneas och den motorsågsanvändande kvinnan Selphie Tilmit. Det är oklart vilken roll de båda nya karaktärerna har i spelet, men Square har i alla fall avslöjat att de båda kommer att kunna ansluta sig till spelarens skara av tappra kämpar.

Av allt att döma kommer *Final Fantasy VIII* att bli ännu ett otroligt RPG, men många japanska fans verkade ändå oroade över den kommande titeln. De är nämligen missnöjda över att Square givit spelets karaktärer ett mer realistiskt och mindre manga-betonat utseende för att bättre blidka publiken i väst.

Så snart Square givit titeln ett fast releasedatum hoppas vi på attt kunna återkomma med en demo i Svenska PlayStation-Magasinet, men tyvärr tyder det mesta på att detta inte kommer att ske förrän under sent i höst.

På mässan bjöd Square även på nya detaljer om deras tredimensionella beat 'em up *Ehrgeiz*. De bekräftade att konsolversionen av spelet innehåller ett RPG-influerat Quest Mode, och de gästspelande karaktärerna från *Final Fantasy VII* har utökats till att innefatta Vincent, Sepiroth, Tifa, Cloud och Yuffie.

HÄCKAR BARA I JAPAN

NYA CHOCOBO-TITLAR SLÄPPS ENDAST I ÖST

Att de gula fåglarna från *Final Fantasy*-spelen skulle bli så populära var det inte många som trodde. Men sedan Square släppte *Chocobo: Mysterious Dungeon* i Japan har otaliga exemplar av spelet sålts, och nu snart kommer uppföljaren. Square har ännu inte avslöjat några detaljer om spelet, förutom att det troligen kommer att släppas i Japan tidigt nästa år. Troligen blir det dock ganska likt originalspelet, som ju ännu inte släppts i Europa.

Vidare håller Square på med att utveckla ett nytt racingspel med de gula fjäderfäna i förarsätet. *Chocobo Racing* påminner starkt om *Super Mario Kart*, och innehåller mängder av galna banor och karaktärer, så väl som ett mer RPG-betonat Story Mode.

Allt detta är ju gott och väl, men tyvärr bara för de PlayStation-ägare som har tur nog att bo i Japan. För precis som de efterlängtade Square-spelen *Final Fantasy Tactics, Einhänder* och *Xenogears* kommer varken *Chocobo: Mysterious Dungeon 2* eller *Chocobo Racing* att släppas i Sverige. I USA har Electronic Arts med hjälp av ett licensavtal sett till att amerikanska versioner av ovanstående spel finns på marknaden, men här i Europa finns det ännu ingen utgivare som vågar satsa helhjärtat på Squares produkter. Så om inte läget ändras snart kommer även 1999 att bli ett bra Square-år för grålmportörer.

Japanerna är galna i de stora gula kräken. Trots detta lyser Chocobo-spelen fortfarande med sin frånvaro på den europeiska marknaden.

EA:S FIASKO

VÄGRAR SLÄPPA *THRILL KILL*

Har Electronic Arts infört spelcensur? Bedöm själva. Företaget skrinlägger nu sina planer på att släppa *Thrill Kill*, ett färdigutvecklat beat 'em up för fyra spelare. Spelet, utvecklat av Paradox, är en barnförbjuden mix av läder, S/M och bondage som utspelar sig på toaletter och i madrasserade celler. Bland spelets rörelser märks till exempel Crotch Crush ("Nötknäpparen", ungefär).

"Vi känner att produkten inte lever upp till våra krav på ämnesval och lämpligt innehåll", skriver EA i ett officiellt uttalande. EA tänker varken ge ut *Thrill Kill* eller sälja rättigheterna till någon annan distributör.

Från början var det Virgin som ägde *Thrill Kill*-rättigheterna, men spelet såldes till EA tillsammans med *Command & Conquer* och en rad andra titlar.

電撃 PlayStation DENGEKI TOPPLISTOR*

FRÅN 21 SEPTEMBER TILL 4 OKTOBER

TOPP 10 – FÖRSÄLJNING

1. *Beatmania* (Konami)
2. *Itdaki Street Gorgeous King* (Enix)
3. *Metal Gear Solid* (Konami)
4. *Pilot Ni Narou* (Pack-in-Soft)
5. *MAX 2* (Atlus)
6. *SD Gundam Generation* (Bandai)
7. *XI* (SCEI)
8. *Blaze & Blade Busters* (T&E Soft)
9. *Namco Anthology 2* (Namco)
10. *Capcom Generation 2* (Capcom)

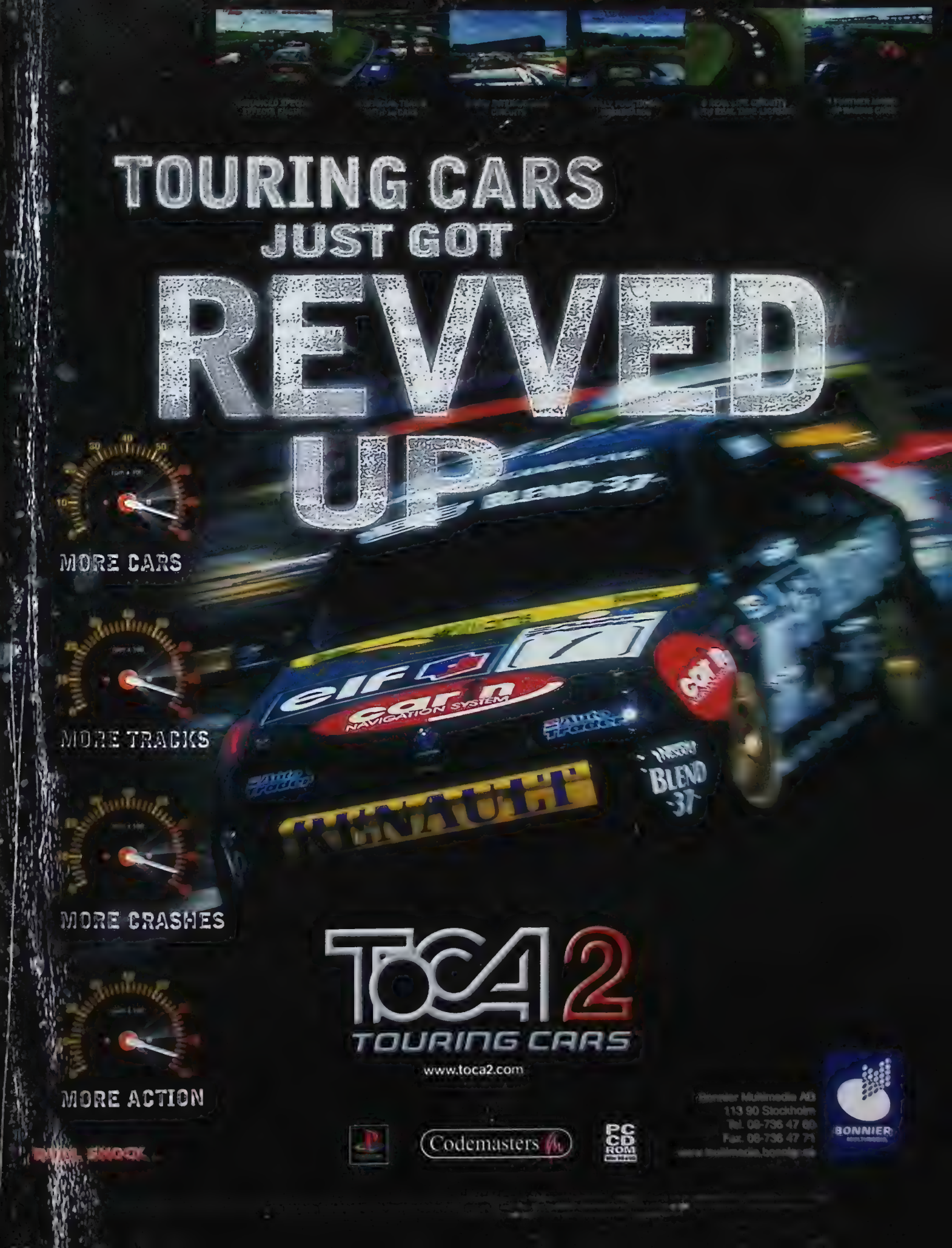
TOPP 10 – MEST EFTERLÄNGTADE

1. *Final Fantasy VIII* (Square)
2. *Genso Suikoden II* (Konami)
3. *Dragon Quest VII* (Enix)
4. *Tales of Phantasia* (Namco)
5. *To Heart* (Aquaplus)
6. *Ensemble* (Media Works)
7. *Kidoosenshi Gundam* (Bandai)
8. *Next Generation Robot Senki Prep-saga* (Takara)
9. *Slayers Wonder Ho* (Banpresto)
10. *Vampire Saviour EX Edition* (Capcom)

TOPP 5 – LÄSARFAVORITER

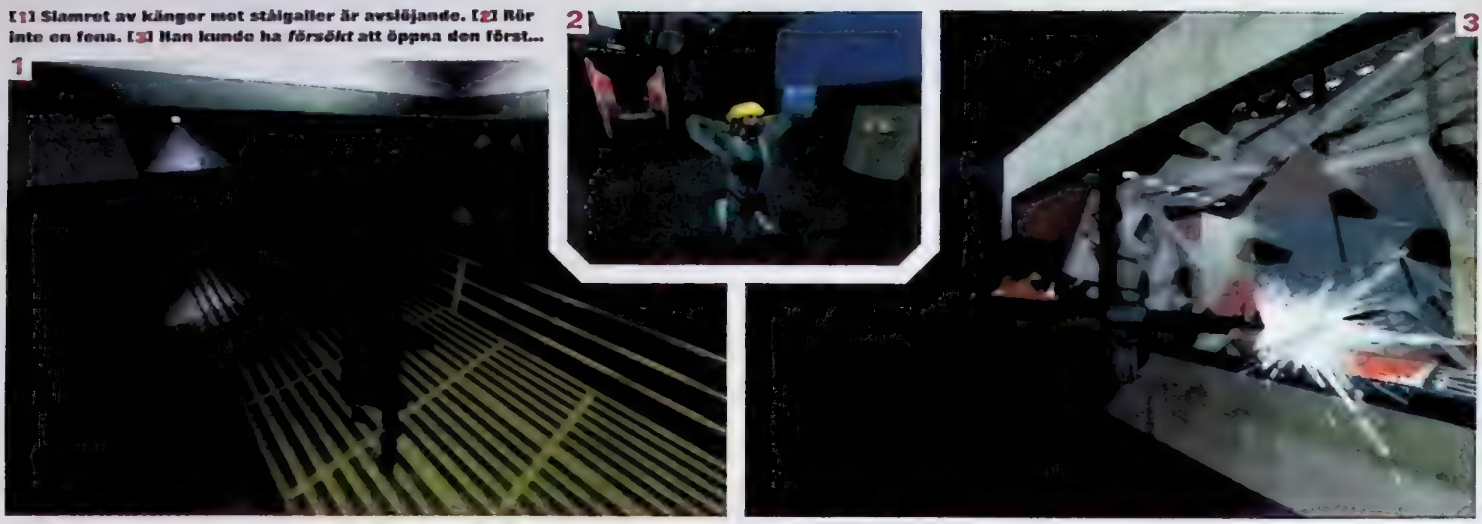
1. *Final Fantasy VII* (Square)
2. *Star Ocean: Second Story* (Enix)
3. *Double Cast* (SCEI)
4. *Metal Gear Solid* (Konami)
5. *Xenogears* (Square)

* Listorna är hämtade ur Dengeki PlayStation, den japanska motsvarigheten till Svenska PlayStation-Magasinet.


TOURING CARS
JUST GOT
REVVED
UP
MORE CARS
MORE TRACKS
MORE CRASHES
MORE ACTION
elf
carn
NAVIGATION SYSTEM
RENAULT
BLEND 37
TOCA 2
TOURING CARS
www.toca2.com
Codemasters
PC CD ROM
BONNIER

LOADING 62% COMPLETE

[1] Slamret av känger mot stålgaller är avslöjande. [2] Rör inte en fena. [3] Han kunde ha *försökt* att öppna den först...



PROFILEN

Jason Kingsley

RAINBOW SIX

Greenpeaceaktivister i lusekofta? Nix. Elitband av kallhamrade soldater? Ja.

Speltyp: Action/Strategi
Utgivare: Take 2 Interactive
Utvecklare: Rebellion
Släpps: April 1999

Det bygger på en roman av Tom Clancy, det är *Doom* korsat med *Metal Gear* och just nu tar det PC-världen med storm. Och det är på väg till PlayStation.

Vi talar om *Rainbow Six* – ett spel där du tar kontrollen över sex tungt beväpnade kommandosoldater som stormar byggnader, lönnmördar fiendens ledare och är allmänt obehagliga med geväret i hand.

PSM drog på sig släpmunderingen och fick en genomgång i mötesrummet av Jason Kingsley, spelets kreativa ledare.

Beskriv spelet med under hundra ord.
Rainbow Six ger spelaren kontrollen över en anti-terrorist-elitstyrka som tagits fram av NATO. Det är en topphemlig organisation som skapats för att skydda världen mot alla typer av våld. Spelets perspektiv är i första person, med stenhård action hela tiden. Alla vapen har gjorts så verklighetstrogna som möjligt, så att ett skott kan vara dödande. Det finns också en unik planeringsdel som spelaren måste behärska för att uppdragen ska kunna skötas effektivt. Om man inte är uppmärksam på planeringsstadiet, så är det inte troligt att man överlever de mer avancerade uppdragen. Så spelets båda delar, både planeringsstadiet och det konkreta utförandet, måste bemästras till fullo.

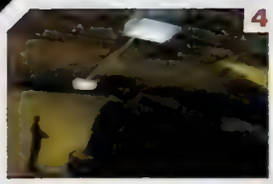
Finns det några spelelement som skiljer *Rainbow Six* från konkurrenterna?
Ja, massor av realistisk action mot livsfarliga fiender. Om du tar ett felaktigt steg så dör du. Förutom de fullständigt livsfarliga stridema, så finns det ett planeringsstadium då man utrustar sina gruppmedlemmar och bestämmer deras startpositioner.

Vad är det bästa med spelet?
Att runda ett hörn och hoppas att du minns var bovarna kan tänkas befinna sig, så att du kan skjuta först. Du kan välja att se genom varje karaktärs ögon och att "ta över dem" med styrkorset. Det innebär att det är väldigt viktigt att du har rätt soldat med rätt utrustning på rätt plats, annars kanske han inte har den förstörelsekapacitet som krävs för att till exempel spränga målet när han väl står där.

Du måste ha sett en del av *Metal Gear Solid* vid det här laget. Hur står sig *Rainbow Six* i en jämförelse?
Metal Gear Solid är fantasy rakt igenom, det försöker inte

[1] En skum figur. [2] Tre av sex på samma skärmbild.

[1] Rätt taktik: skicka din polare in i en säker död först. [2] Döda de onda fiendepallarna. [3] Nyckeln ligger under dörrmattan. [4] Ett praktiskt sikte markerar den optimala dödspunkten. [5] Skjut på allt och döda alla.



vara realistiskt, så jag tycker att en jämförelse – förutom att säga att de är suveräna spel bägge två – är som att fråga vad som är bäst av äpplen och apelsiner.

Det är väldigt intensiv stämning i båda spelen. I *Rainbow Six* kan du inte plocka på dig fiendevapen eller power-ups överallt. Vilken professionell soldat skulle använda ett konstigt främmande vapen om hans liv hängde på det? Och i vilket fall som helst kan det vara minerat.

Vad har *Rainbow Six*-gänget jobbat med tidigare?
Rebellion har jobbat med *Alien vs Predator, Checkered Flag, SkyHammer* och arbetar med en massa annat som kommer ut nästa år, som *Aliens vs Predator* för Fox Interactive.

Varför ska man välja *Rainbow Six* framför konkurrenterna?
Massor av blod, svett och tårar har lagts ned i spelet av ett begåvat gäng av hängivna proffs. Vi har försökt att göra något originellt istället för att planka någon annans arbete. Framför allt har det en annan känsla en ett traditionellt skjutarspel. Gruppen har strävat efter att skapa en simuleringskänsla istället för dussinaction.

Vi har inte försökt göra något gammaldags pojkboksäventyr, bara ett extremt gripande och intensivt spel som är enkelt till en början men svårt att bemästra. Vi hoppas att folk får en annan upplevelse av *Rainbow Six* än av mindre sofistikerade kuta-och-skjuta-spel.

Finns det något helt nytt i spelet?
Massor, men om jag berättade för mycket för dig så skulle konkurrenterna stjäla våra idéer rakt av. Spelmotorn är helt ny, ultrasnabb och aldrig tidigare skådad på PlayStation. Motståndarna anpassar sitt beteende efter spelarens handlingar, för att utmaningen ska hållas vid liv. Om du snubblar eller för ovåsen tidigt i spelet så kan du, beroende på uppdrag, försvåra din situtation genom att påkalla terroristernas uppmärksamhet.

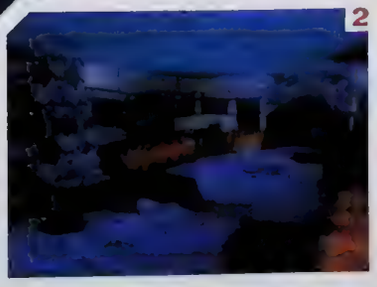
Det går rykten om att spelets artificiella intelligens pendlar från toppen till inte så toppen (som att man inte kan backa i en smal gränd om ditt team är bakom dig i PC-versionen.) Vad är sanningen i den här frågan?
Vi gör en helt egen PlayStation-version som bygger på samma licens som PC-versionen. Det finns ingen koppling alls mellan spelen förutom en liknande bakgrundshistoria och platser från boken, men även dem har vi tolkat annorlunda i vårt spel.

Vår spelintelligens är väldigt sofistikerad. Den nuvarande planen är att inte ha en svans av medlemmar som följer dig hela tiden, utan att sprida ut dem över uppdraget där de sköter sig själva tills du tar över dem.

Förklara kontrollsystemet – kommer *Rainbow Six* att fungera ihop med styrkors, analogkontroll eller mus?
Vi arbetar med kontrollerna just nu, och vi kommer att fortsätta finslipa dem fram till premiären för att de ska bli så bra som möjligt. För närvarande fungerar spelet med styrkorset och analogkontrollen. Vilket som är enklast beror helt på spelarens smak.

Personligen har jag inte vant mig vid den analoga spaken ännu, men resten av utvecklingsgruppen säger att den är effektivast. Det finns inga planer på stöd för mus ännu, men det kan ändras om det blir nödvändigt.

Berätta en hemlighet om spelet som du inte har berättat för någon förut.
Jag dör på tredje nivån varje gång jag har försökt spela det hittills.



[1] En annan dag, en annan ambassad, en annan terrorist. [2] Ett smakprov från en av 3D-nivåerna.

LOADING 89% COMPLETE

[1] Din trick-helikopter i aktion. Stängerna och kloten är till för att hindra nybörjare från dödliga misstag. [2] Flyg genom ringar. [3] Ett urval av kameravinklar finns att tillgå. [4–6] Träffa ladan och vinn.

RC STUNT COPTER

Kan du göra helikoptern?

PROFILEN

Stuart Roch

Ålder:

Arbetsbeskrivning:

Spelhistorik:

Favoritspel:

Speltyp: Leksakssimulator
Utgivare: Interplay
Utvecklare: Shiny
Släpps: Februari 1999

Håll fötterna på jorden, men sikta mot stjärnorna med Interplays *RC Stunt Copter*. Men kan en virtuell barnleksak verkligen vara kul? Stuart Roch från Shiny verkar tycka det.

Beskriv spelet med 50 ord.
Vi låter spelaren välja mellan att försöka klara de olika banorna eller att gå in i free flight-läge och bara slå ihjäl några minuter medan han pratar i telefon eller väntar på att gå ut med polarna. Vårt mål är att skapa något som både är kul och beroendeframkallande, och att kombinera elementet av spel med den barnsliga förtjusningen i att bara flyga omkring.

Några banbrytande nya spelelement?
Det här är det första spelet som är anpassat till Sonys analoga kontroll.

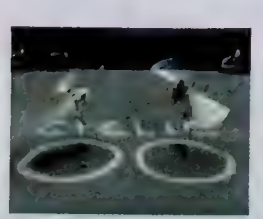
Vad är det bästa?
En av de första nivåerna ställer spelaren inför utmaningen att helt enkelt få helikoptern att lyfta från marken och se om den kan träffa bredsidan på en lada. Detär ett gott betyg på spelvärdet att vi som gör spelet har så kul när vi spelar en sån enkel nivå om och igen.

Spelet är ganska svårt, eller hur?
Vi tycker att styrteknikken är mer utmanande än frustrerande, och folk som börjar spela det vill inte lägga handkontrollen ifrån sig. Det krävs definitivt en hel del koncentration för att hålla helikoptern i luften.

Finns det något i spelet som är helt nytt?
Idén med en leksak i ett dataspel tror jag är ganska unik. Det är ganska coolt att spelet har roliga uppdrag för en ensam spelare, men är lika underhållande i free flight-läge om man bara vill slå ihjäl ett par minuter.

Kan du redogöra för allt som ingår i spelet?
Det finns ett övningsläge, ett free flight-läge med fem olika zoner för spelaren att bara lattja omkring i och ett läge för en ensam spelare med ungefär 15 nivåer med olika uppdrag. Det finns också ett suveränt läge för två spelare.

Berätta en hemlis om spelet som du aldrig har berättat för något förut.
Fastän jag jobbar med spelet, så har jag ännu inte lärt mig kontrollerna riktigt.



En rad olika träningsmoment hjälper dig på traven.

ROLLCAGE

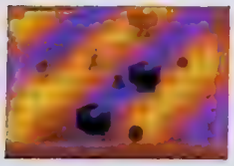
Missa inte chansen att vara med i Super PLAY:s och Psygnosis stora tävling.

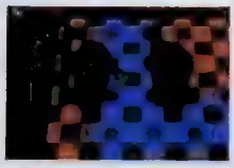
Kämpa om bästa tid på Super PLAY:s specialbana på vår unika demo-CD.

Läs allt om hur du skaffar dig den åtråvärda skivan. Men skynda dig, upplagan är ytterst begränsad.

Monkey Hero

”King Kong Song” skrålade ABBA på 1970-talet och klättrade på listorna. Nu är det din tur att klättra, fast knappast på någon lista. Monkey Hero väcker apan i dig.



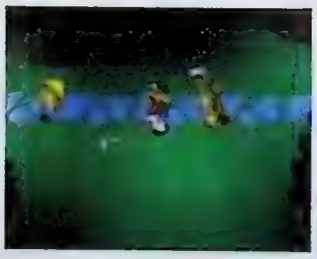


Spring, plocka upp, öppna. Spring, öppna, spring. Är nästan allt man gör.

”Ägget kallades Tanken. Elementära krafter orsakade att ägget kläcktes och ut ur det kom en stenapa. Apan var till sin natur okuvlig”. Ungefär så pampigt började Kung Markatta från 1970. En kinesisk legend i tecknad filmversion som blev lite av en kultklassiker.

Nu har historien om apan fått en uppdatering och packeterats till ett lovande rollspel. Men RPG är nog ett litet för starkt ord. Visserligen spelar man med ett Alundra-perspektiv och löser gåtor, men det är inte tillräckligt svårt. Det är litet mer David Zucker (regissören till Hot Shots med flera tokfilmer) än David Lynch. Vilket inte behöver vara dåligt.

Ditt uppdrag är mycket baserat på orientalisk mytologi. Det finns tre världar (Dröm, Vaken och Mardröm)



där otäckingarna i mardrömsvärlden kommit in i den Vakna världen.

Med en säck full av barns själar sätter de av mot drömlandet. Det är här du kommer in i bilden. Ditt första uppdrag blir att finna åtta saknade kapitel ur en magisk historiebok, efter denna något fåniga inledning drar spelet igång med besked.

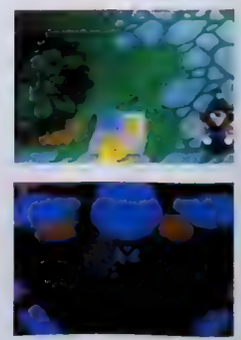
Det finns 16 olika nivåer att utforska vilket gör Monkey Hero tillräckligt stort. Med kyrkogårdar, mausoleum, zigenarbyar, flygande fort och stora berg blir miljöerna tillräckligt varierade, samtidigt som de håller ihop historien väldigt bra.

Monkey Heros miljöer är grafiskt mer imponerande än apan själv.

MONKEY HERO ÄR INTE EN TILLRÄCKLIG UTMANING FÖR EN VAN ROLLSPELARE. MEN SOM EN INTRODUKTION TILL RPG ÄR DET UTMÄRKT.

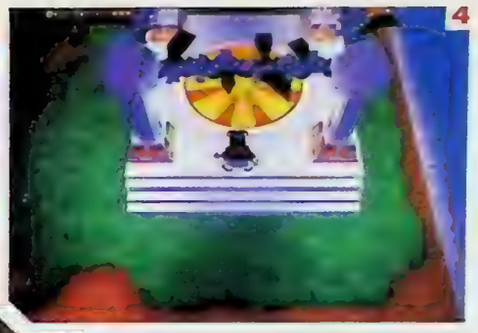
[1] Det är bra att prata. Du får då information om handlingen. [2-3] Mörker och ljus används på ett tilltalande sätt.

Sen slåss du mot saker. Undviker saker. Och löser saker. Den som utför allt detta är den lurvige själv. Man har till en början ett ganska begränsat antal rörelser, men Monkey kan använda sig av ett antal objekt som finns i omgivningarna. Till exempel; när vägen är blockerad av stora tältspikar, eller förvuxet porslin, kommer en stor klubba väl till användning. Andra saker som underlättar är dynamit, spjut (både exploderande och vanliga) och smällare som spränger bort väggar och – givetvis – magiska formler. En av de mest ef-

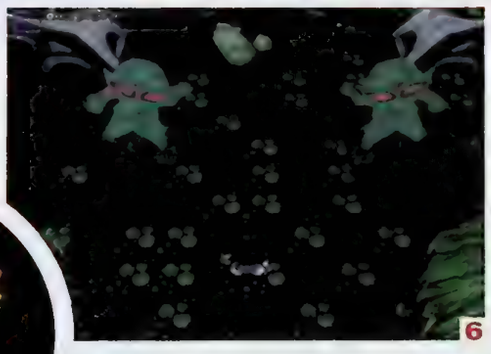


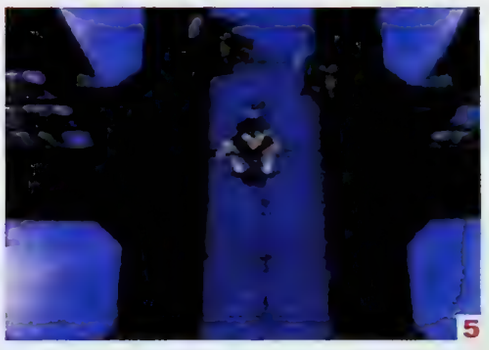
Ljuseffekter skapar fin stämning. Nästan spöklikt ibland.

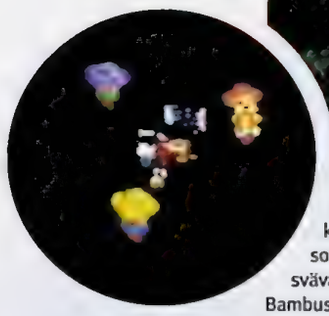
■ UTGIVARE:	Take 2	■ DISTRIBUTÖR:	IQ Media
■ UTVECKLARE:	Blam	■ SPELTYP:	RPG-action



[1] Ser du tunnan? Den kan du rulla. [2] Det finns ingen plats för den här tokleende idioten. [3] Informativ, men tråkig, dialog. [4] Titta, färger. [5–6] Var är hjälpen när man behöver den?





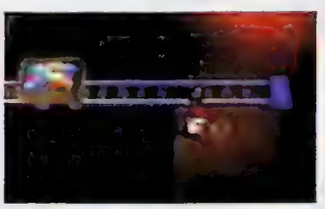


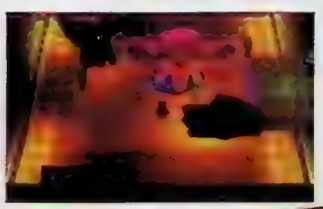
fektiva formlerna låter Monkey snurra sin stav i luften, som en liten helikopter, och sväva över hinder och sprickor. Bambustaven är hans huvudvapen. Två eller tre slag från den är tillräckligt för att ta kål på fiender.

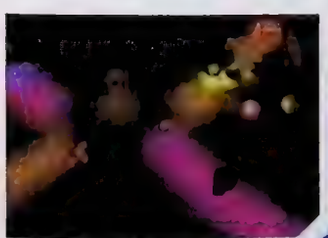
Monkey Hero ser trevligt ut. Omgivningarna är enorma, fulla av imponerande – visserligen lite för tecknade – texturer och ljuseffekter. För det mesta hänger kameran ovanför, men ibland flyter det iväg för att ge dig en bättre bild av din käcka primat. Men om det är något som drar ned på betyget så är det just hur apan är avbildad. Han är alldeles för kantig och klumpigt animerad.

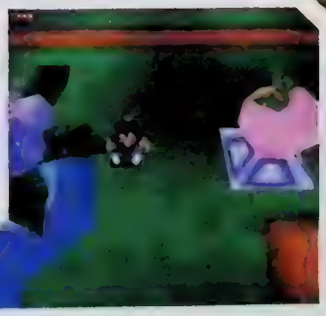
Till problemlösningarna: det här är inte ett spel för hardcore-RPG-fantaster. Knuffa omkull stubbar för att kunna öppna dörrar. Ta nycklar. Döda skurkar och dörren öppnas. Använd änterhakar för att nå avlägsna ställen... Du förstår nog. Det är inte så enkelt att det blir trist, men det har inte heller tillräckligt med utmaning för en van RPG-spelare. Som en introduktion till rollspelsgenren är nog Monkey Hero alldeles utmärkt. Dessutom finns det 45 olika skurkar, 14 bossar, 20 låtar och 250 olika ljudeffekter.

På det hela taget ett helt okej spel.









Spelet har en imponerande mängd olika miljöer.

PSM KORTSAGT

● FÖRDELAR

- Stort spelområde.
- En smäkning men vill sammanhållen historia håller intresset vid liv.
- En lagom utmaning för nybörjare och unga RPG:are.

● NACKDELAR

- De söta karaktärerna är lite vill grovhuggna grafiskt sett.
- För enkelt för den vuxne spelaren.

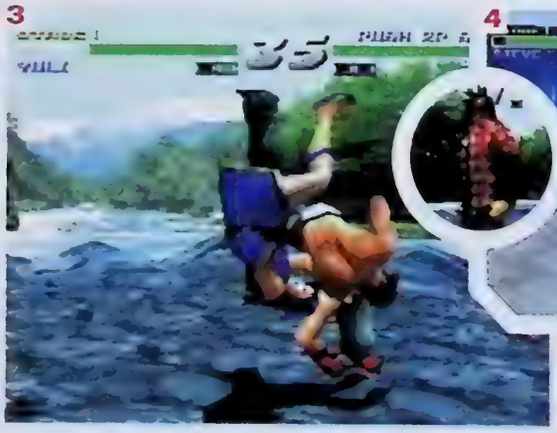
● VÅRT STALLTIPS

Ett välvärdat RPG som mycket vill kan stå bland yngre spelare. Om inte spelets storlek och enkla pussel upplevs som uttråkande, kan det till och med bli en succé.

■ UTGIVARE:	Konami	■ DISTRIBUTÖR:	Egmont
■ UTVECKLARE:	Konami	■ SPELTYP:	Beat 'em up

Kensai

Steg 1: Ligg på golvet. Steg 2: Träffa motståndarens fot med ditt huvud. Steg 3: Be. Steg 4 är en förödande motattack utlärd av Kensai...



[1] Tryck på sparka och slå på styrkorset för olika attacker. [2] En kombo frambringar ett sådant här slag. [3] Kasten är bäst. [4] Douglas (Steven Seagal).

Subtilitet är knappast en eftertraktad egenskap i beat 'em ups. Stora stenhårda nävar? Ja. Förmågan att kunna dra loss leder ut kroppen? Naturligtvis.

Allt som är mer sofistikerat uppfattas som bortkastat utrymme som skulle kunna användas till snofsiga FMV-sekvenser. Men inte ens *Tekken 3* tror att det räcker med full attack i alla lägen för att hålla ditt intresse uppe – det är därför det finns så många hemliga rörelser, svåra kombos och andra knep.

Kensai är en 3D-fighter som följer detta goda exempel. Genom att man lägger mer tid på motattacker och kast har Konami lyckats skapa ett tämligen taktiskt beat 'em up.

Det här är företagets första beat 'em up, med det uppvisar alla fina arkaddrag man förväntar sig från ett företag som gav oss *ISS Pro* och *Metal Gear Solid*. Det finns fyra olika lägen (Normal, Versus, Survival och Time Attack) samt träningsmöjligheter och ett Watch mode (en slags demo). Du börjar med åtta olika karaktärer som kan utvidgas till 20 genom att delta i samtliga tävlingar.

Från början är det en bra mix av tuffingar (det finns en snygg Steven Seagal-klon) och snabba tjejer (Sakura och Nina-kopior) alla har olika egenskaper efter snabbhet/styrkakurvan, fast det finns inga superhulkar eller dito snabba karaktärer.

Kensais mest framträdande idé är att man med ett tryck kan blockera och sedan snabbt gå till motattack mellan motståndarens slag. Det påminner lite om *Tekken 3*, men det finns större variation mellan de olika karaktärernas rörelser (Yuli, till exempel, kör hela vägen med "bönsyrse"-taktik). Det fina med detta är att man är lika sårbar om man inte lyckas tajma sina rörelser.

Det är faktiskt denna balans som särskiljer spelet från alla andra. Man får en känsla av att man verkligen lagt ned tid på att göra det oförutsägbart. Så fort man tror man kan sin motståndare åker man rejält på stryk. Samma sak gäller för din spelare – det finns något nytt att lära när man minst anar det.

Det här är inte ett spel som försöker överglänsa *Tekken* med fåniga specialer och löjliga karaktärer bara för att sedan upptäcka att man glömt spelbarheten. *Kensai* kommer inte att kunna rubba *Tekken*, men det är en väldigt bra utmanare.

[1] Yuli är lite Chun-Lee-lik med en mängd olika kvalitetssparkar. [2] Hyemas yxspark är effektiv för att bryta genom en garde.

PSM KORT SAGT

● FÖRDELAR

- Originella motattacker.
- Riktigt stygga kast och grepp.
- Bra variation på karaktärer och på olika spellägen.

● NACKDELAR

- Grafiskt sett inte så imponerande.
- En del slagskämpar kommer tycka att spelets finesser är onödigt finlir.

● VÅRT STALLTIPS

Konami ser inte ut att kunna rubba Namcos plats på beat 'em up-tronen, men vad gäller spelbarheten ligger Kensai bästlängder före de flesta 3D fightingspel. Men spelet har ett återhållsamt yttre, och risken är att det kommer att brödas av snyggare men sämre beat 'em up-konkurrenter.

UTGIVARE:	Konami	DISTRIBUTÖR:	Egmont
UTVECKLARE:	Atlus	SPELTYP:	Pussel/krigsspel

Trap Runner

Den som gräver en grop åt andra får först mala. I *Trap Runner* ska du bege dig upp på ramper och in i tunnlar för att gillra fällor åt dina motståndare.

Det här är ett sånt spel som skulle få Mr Spock att vrida sig i plågor på golvet och stöna "Det är ologiskt!" med rök bolmande från de spetsiga öronen.

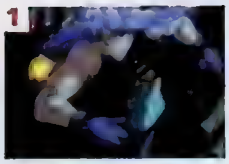
Du styr en av sex lönnmördare mot en bakgrund av urbant kaos, intriger och konspiration, fast besluten att ge de övriga fem stryk och knycka den senaste inbrottsskydds-utrustningen. Denna består av titelns fällor: manicker som kan gasa, spränga, förlama eller på annat sätt göra den som är dum nog att knata in i dem illa. Glöm tricket med vattenhinken på dörren eller en grop täckt av gräs och pinnar – de här grejerna är det stake i, särskilt när du har lärt dig att kombinera dem till en enda gigantisk über-fälla.

Något överraskande utspelar sig handlingen på små arenor av ramper, rullband och tunnlar. Båda karaktärerna, antingen två spelare eller en mot PlayStation, är fångade i den här omgivningen och kan bara komma undan genom att besegra den andre. Logiken säger att en snabb uppgörelse ansikte mot ansikte borde kunna avgöra saken, men med ynkliga luftgevär och ineffektiva obeväpnade anfallstekniker så är fällorna det enda realistiska sättet att peta ner motståndarens energipinne till noll.

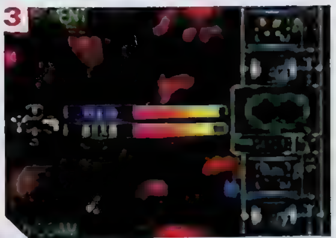
Vänner av *Bomberman*-serien hajar nog direkt vad det är frågan om, men ni andra får föreställa er kull med landminor korsat med *Itchy & Scratchy*. Knepet är att locka din baneman till att kliva på din fjärrstyrda bomb, eller förleda honom upp på en magnetisk fjäder som antingen slungar honom över skärmen eller förlamar honom med elektricitet så att du kan springa fram och sätta en handgranat rakt i hans paffa nylle. Gör det och var tillräckligt smart för att undvika att gå i hans fällor, och du kommer inte att bli den som får åka hem i ambulans.

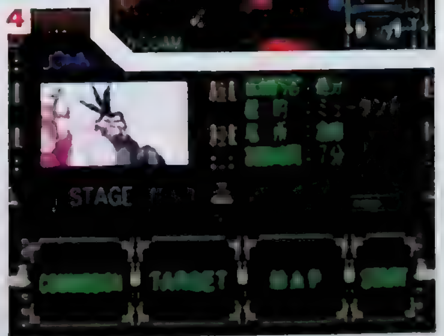
I likhet med *Bomberman* så är det här ett spel för i första hand fler än en spelare. Trots Story- och Versus-lägena för en ensam spelare så är det försåtliga fäll-gillrandet på delad skärm mot en kamrat det enda som är kul i längden.

Den stora frågan är om *Trap Runner* är för sofistikerat för sitt eget bästa – räcker två spelare för att skapa tillräckligt manisk action? Är de komplexa miljöerna ett försök att dölja en brist på variation i nivåerna? Efter att vi har glatt oss åt vansinnigheterna i en tidig japansk version hoppas vi verkligen att kunna svara "ja" respektive "nej" när tiden är mogen för en recension.

1


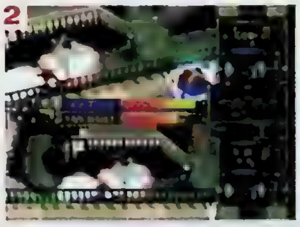
2

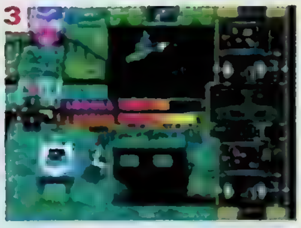
3


4


[1] En märklig anime-flicka ränner runt i en lika märklig inledningssekvens. [2] Ni kan skjuta på varandra, men fällorna är farligare. [3] Röda eldslågor omfamnar hamnområdet. [4] Fånga denne man i Story-läget.

1

2


3


[1] Märkliga figurer hånar dig på inställningsmenyn. Besynnerligt. [2] Gillra fällor för att leda din motståndare in i andra fällor. [3] Nya manicker dyker upp som ett trolleri på olika delar av spelplanen.

PSM KORT SAGT

FÖRDELAR

- Originellt, på gränsen till excentriskt.
- Med två spelare blir det en djävulsk stämning.
- Massor av listiga små detaljer.

NACKDELAR

- Arenorna är i minsta laget.
- En ensam spelare har nog inte kul särskilt länge.
- Somliga power-ups är för kraftfulla.

VÅRT STALLTIPS

[illegible]

T'AI FU

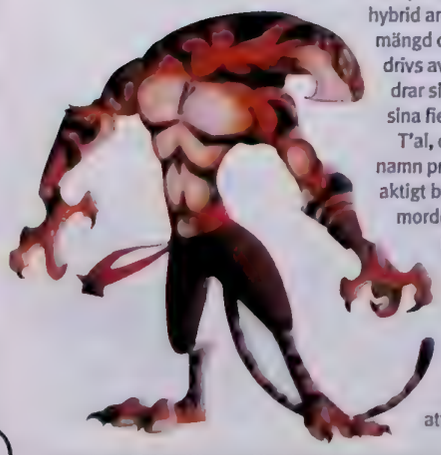
En vis orientalisk man sade: ”Låt oss göra ett fightingspel med en annorlunda huvudrollsinnehavare. Låt oss använda cornflakestigern Tony...”

[1] Hoppa ned! Dumma kisse. [2] Inte mycket att göra förutom slå, sparka och blockera. [3-4] Man mot man, med leopardpojken. [5] ”Bra, Daniel-san”.

HANDLINGEN LIKNAR 80-TALETS SIDOSCROLLANDE BEAT 'EM UPS. T'AI VANDRAR ÖVER VACKRA LANDSKAP OCH STÖTER PÅ OLIKA DJUR SOM HAN SNABBT EXPEDIERAR.

Kanske blir det det här spelet som skriver om regelboken för ”Hur man gör ett TV-spel med djur i huvudrollen”.

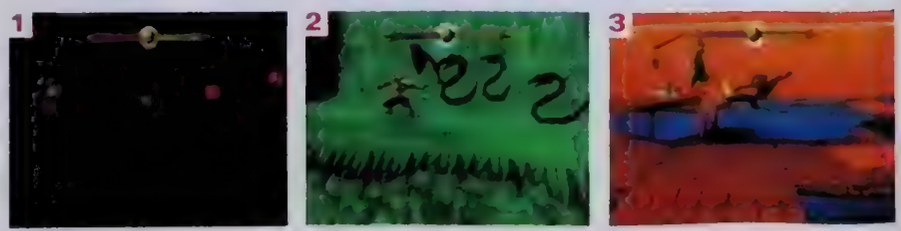
I *T'ai Fu* har man äntligen slängt ut alla storögda, gulliga djur. Actlvisions plattform/fighting-hybrid använder sig av en mängd djungeldjur som drivs av känslor och inte drar sig för att åderlåta sina fiender.



T'ai, den unga tigern vars namn pryder spelet, har felaktigt blivit utpekad för mordet på Pandamunkarna, allt tack vare traktens lokala skurk, Dragon Master. T'ai sätter av genom djungeln för att hämnas pandorna och för att rentvå sitt namn.

Förutsägbart nog finns det massvis av olika djur som vill stoppa honom.

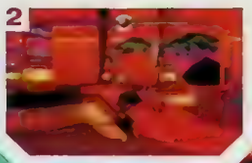
Handlingen i spelet är som en av 1980-talets sidoscrollande beat' em ups. T'ai vandrar över attraktiva landskap, stöter på leoparder, ormar och andra som han snabbt expedierar med en stor dos av vad som närmast kan kallas kung-fu. Varje miljö har sin plats på en liten primitiv karta som visas mellan nivåerna, och vid var fjärde bana får man tampas

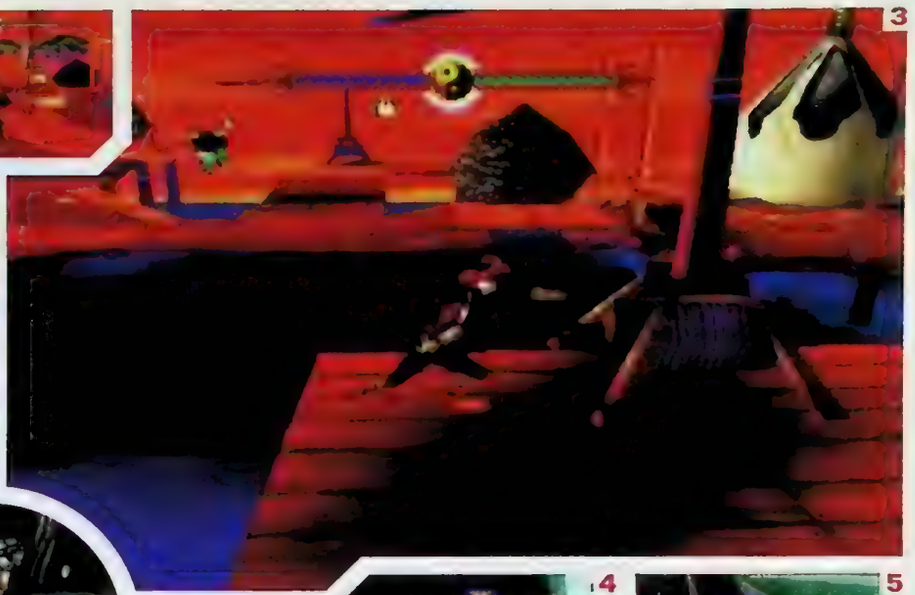


[1] *T'ai Fu* kräver hoppande i övermått. [2] En ormkvartett på väg att dö. [3] Smack!

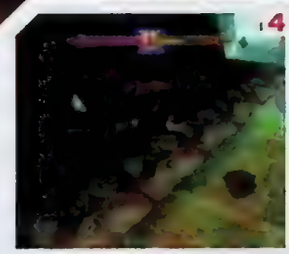
■ UTGIVARE: **Activision** ■ DISTRIBUTÖR: **Egmont**

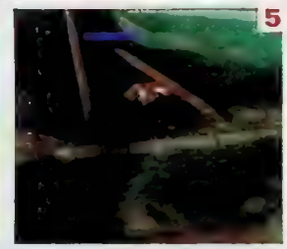
■ UTVECKLARE: **Dreamworks Interactive** ■ SPELTYP: **Beat 'em up**





[1] Se upp, din orm. [2-3] Dreamworks Morph-X ljuseffekter används väl. [4-5] Svåra balanskonster.





med elaka bossar.

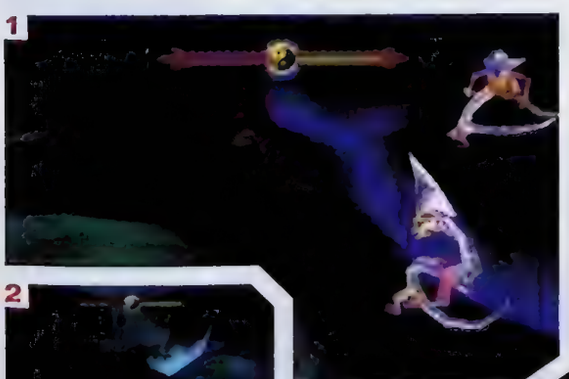
Själva striderna är oerhört snabba. T'ai delar ut sina 100 olika rörelser och slag med extrem snabbhet. Varje rörelse följs av en härlig ljudeffekt när kontakt uppstår. Kombinationer med tre eller fler rörelser ökar T'ais "Chi"-mätare, som, när den är på max, kan användas till en specialrörelse som garanterat mosar allt på skärmen. För att underlätta processen har alla fiender en liten kraftmätare ovanför huvudet som visar hur nära de är att bita i gräset.

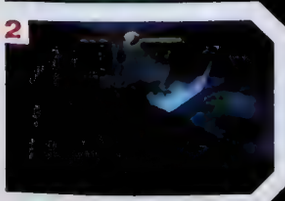
Grafiskt sett är varje bana full av snygga ljuseffekter, flammor och kinesiska lanternor, med T'ais vy oftast realistiskt begränsad beroende på hur mycket ljus som finns runt honom. Annars är inte djuren sådär väldigt grafiskt imponerande. Detta märks tydligast när de gungar, likt druckna, fram och tillbaka i de primitiva klippscenerna.

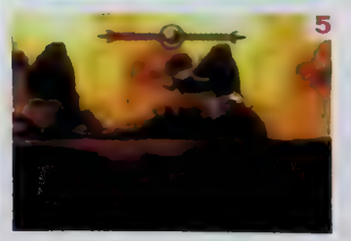
Nivåerna är bra varierade, från orientaliska miljöer till mörka tempel med djupa träsk. Trots att det är ett 3D-spel, sett ur en rörlig kamera (tyvärr kan man inte justera den) finns det en väg markerad med små diamanter man kan plocka upp. Femtio av dessa ger dig ett extra liv, något man kommer behöva lite senare, när man stöter på tuffare fiender.

Andra PlayStation-titlar i genren, som *Fighting Force* och *Fantastic Four* har gjort oss besvikna – alltför långsamma, alltför mycket upprepningar. Med det senare åtgärdat, och det förra på väg att fixas, ser *T'ai Fu* riktigt lovande ut. Kanske tillräckligt för att locka tillbaka spelare som gillade det här temat.

NÄR T'AIS CHI-MÄTARE ÄR PÅ MAX, KAN HAN UTFÖRA EN SPECIALRÖRELSE SOM GARANTERAT MOSAR ALLT PÅ SKÄRMEN.







[1-2] Ett spel med grymma djur istället för gulliga. [3-4] *T'ai Fu* är inte rädd för lite blod – vi förväntar oss att Expressen kommer protestera. [5] T'ais kung fu är starkare än din.

PSM KORT SAGT

FÖRDELAR

- Snygga scenerier, vackra ljuseffekter.
- Tillfredsställande strider.
- Intuitiv spelkontroll.

NACKDELAR

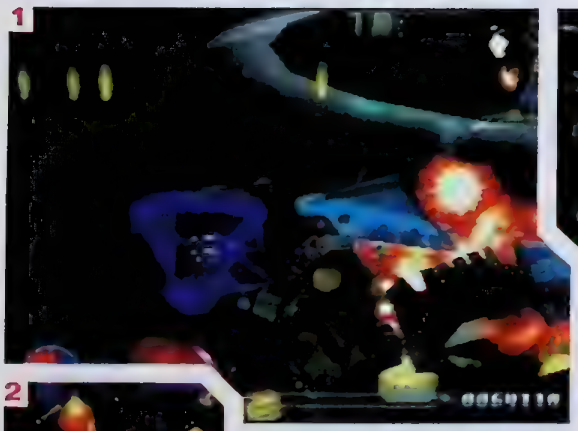
- Den rörliga kameran är inte alltid tillräckligt följsam.
- För enkelt i början.
- Riskerar att bli enformigt efter ett tag.

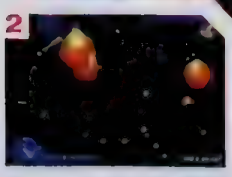
VÅRT STALLTIPS

Spelkonceptet är nästan lika äldrigt som själva strikteknikerna. Men det här tycks bli en attraktiv blandning av springa, hoppa, sparka, slå. Nu hoppas vi bara på att Dreamworks Interactive lyckas variera sig tillräckligt under spelets alla 20 nivåer.

R-TYPE DELTA

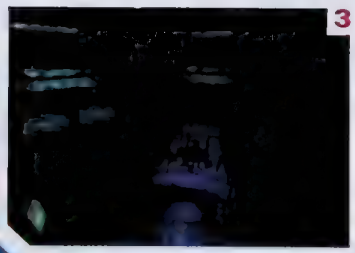
Det klassiska rymdspelet i profil kommer tillbaka, komplett med tre nya skepp och massor av 3D-pynt.





[1–2] *R-Type*-fans kommer att uppskatta det faktum att bossarna är lika stora och elaka som alltid. [3] Inledningssekvensen är det som bäst utnyttjar den tredje dimensionen...

Spelare med några år på nacken har vid det här laget förstått att gamla spel aldrig dör – de får bara 3D-behandling. Detta den senaste inkarnationen av det klassiska japanska sido-scrollande *R-Type*, tar ett halvt kliv in i 3D-polygonernas rike. Ungefär som Capcoms första 3D-version av *Street Fighter, Street Fighter EX Plus Alpha*, som bevarade det mesta av den gamla speltekniken i två dimensioner, men ersatte figurerna med polygonversioner, så behåller *R-Type Delta* profilperspektivet, men ersätter en stor del av bakgrunden och många av skeppen med polygon-kreationer. Resultatet blir, trots att speltekniken är densamma som alltid, att det ser mycket bättre ut och är späckat med snygga små effekter.

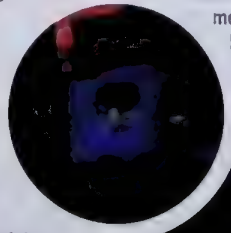


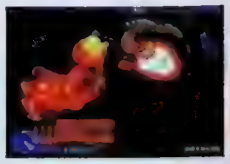
Det finns en bakgrundshistoria, förstås, men den går i slutändan bara ut på att massor av aliens behöver få sig en rejäl omgång och att du är den enda pilot som törs ge dem vad de förtjänar. Från tidiga nivåer över ruinstäder, genom en följd av allt mer bisarra organiska landskap, så är det gammalt gott skjutande utan hejd som gäller.

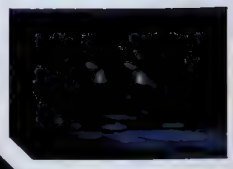
Enorma bossar vid nivåslutet och mindre nivå-mitts-bossar håller dig på helspänn. Och så finns det förstås massor av power-ups.

En annan viktig skillnad mellan *R-Type Delta* och originalet är att trots att du flyger en gammal beprövad modell av typen R så har du numera tre modeller att välja bland. Den huvudsakliga skillnaden dem emellan ligger i utseendet på den Force-power up de kan få, du vet, den där schyssta lilla satellitgrejen som kan sätta sig bakpå eller framtill på ditt skepp, eller skjutas iväg och sväva runt på egen hand.

R-9 fighter är grundmodellen och använder samma Force-satellit som i originalspelet – den kan skjuta oberoende av ditt skepp. Den mer avancerade R-13 har en förankrad Force-satellit som sitter fast i dig med en navelsträng av krälande energi. Även om Force-satelliten inte kan skjuta när den är



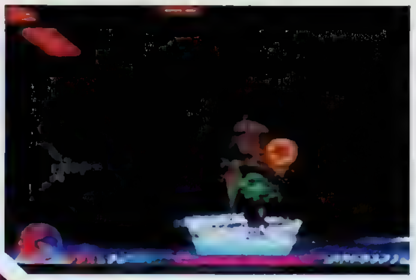


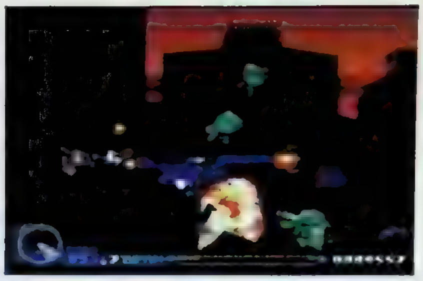


Den pålitliga R-9 är rätt kul, men inte lika vass som R-13, som visar bossarna vem som är boss...

ENORMA SLUTBOSSAR OCH MINDRE NIVÅ-MITTS-BOSSAR HÅLLER DIG PÅ HELSPÄNN. OCH DET FINNS MASSOR AV POWER-UPS.

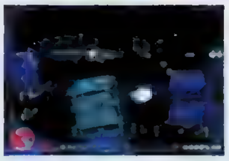
■ UTGIVARE:	Irem	■ DISTRIBUTÖR:	Ännu oklart
■ UTVECKLARE:	Irem	■ SPELTYP:	Shoot 'em up

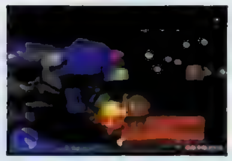




***R-Type Delta* lider sannerligen ingen brist på motståndare att ta av daga, från svärmar av pyttesmå stridskepp till kanontorn, långbenta robotar och alla jättelika bossar.**

DU KAN STYRA MED VILKEN HASTIGHET DITT SKEPP SKA SUSA RUNT PÅ SKÄRMEN, FRÅN PLÅGSAMT SAKTA TILL FÅNIGT SNABBT.





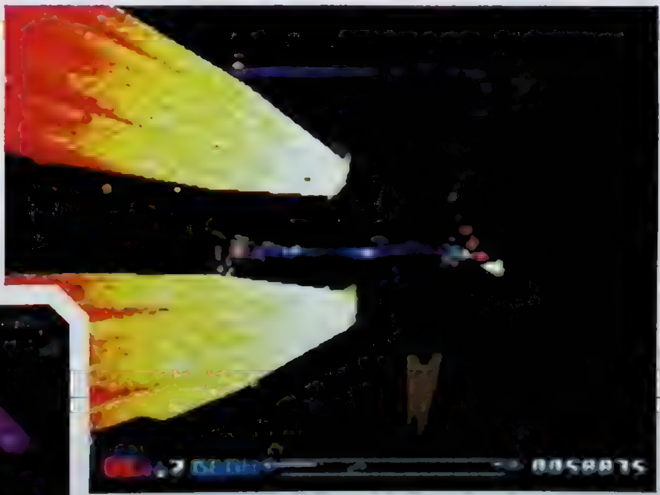
frånkopplad från dig, så är navelsträngen dödlig för fiendeskepp och du kan slunga runt den för att komma åt där dina vanliga vapen inte når. Slutligen så finns lyxmodellen R-X som lär ha en slamkrypar-satellit som ska fara över bakgrundens yta när den kopplas loss. Tyvärr så måste du klara spelet med ett av de två andra skeppen för att få tillgång till det.

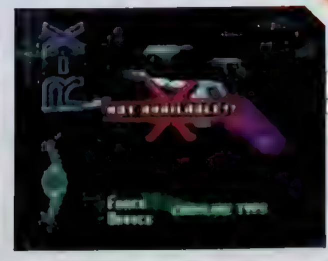
Det finns också några nyheter i kontrollerna. Du kan styra med vilken hastighet ditt trogna skepp ska susa runt på skärmen, från plågsamt sakta till fånigt snabbt. Du kan antagligen bara göra det en gång, men det är en trevlig detalj. Det finns också två nivåer av högenergi-skott som du kan åstadkomma genom att hålla skjutknappen nere.

Naturligtvis är inget rymdspel komplett utan monster, och i *R-Type Delta* kommer de i fler modeller och storlekar än någonsin och innefattar allt från massiva robot-stridsmaskiner till muterad flygfisk i valstorlek. Bossarna sprutar kulor omkring sig som besatta, men många av dem är nu massiva polygonföremål som kan flyga in och ut ur skärmen, sno runt och göra allsköns konster.

Allt ser himla fint och bra ut, men är det verkligen ett skjutarspel i profil PlayStation behöver? *R-Type Delta* har sannerligen massor av nostalgi att bjuda på, och det finns få PlayStation-titlar som man kommer in i så lätt. Men kommer det verkligen kunna tävla med de mer avancerade titlarna som *Colony Wars – Vengeance* eller *G-Police?*

Kanske är det fler än vi som ställer oss den frågan – spelet saknar nämligen ännu svensk distribution, och det är oklart om vi får se det annat än som direktimport.





För att få tillgång till det mystiska R-X-skeppet krävs blixtrande reflexer och åtskilliga timmars seriöst skjutande.

PSM KORT SAGT

● FÖRDELAR

- Supersnabb och mjuk polygongrafik.
- Tre olika typer av skepp att välja bland.
- Absolut maniskt non-stop-action.

● NACKDELAR

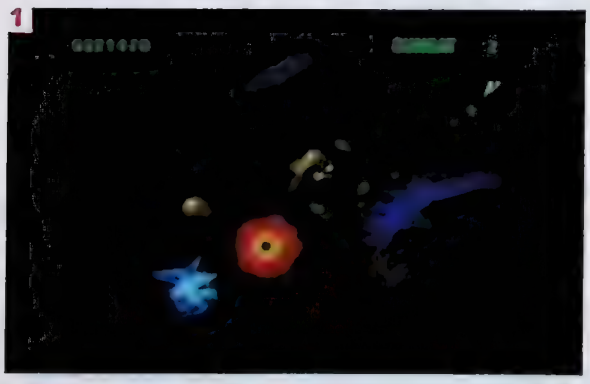
- Utnyttjar inte den tredje dimensionens möjligheter.
- Väldigt simpel, gammaldags speldesign under all kosmetika.
- Kan mycket väl bli tjatigt och trist i längden.

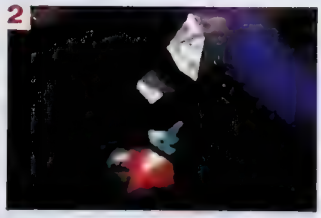
● VÅRT STALLTIPS

R-Type Delta tycks verkligen bli den version av spelet som ser bäst ut hittills, men är de side-scrollande shoot 'em up-spelens tid förbi? Om vi bortser från nostalgin, så har moderna spelare börjat förvänta sig en hel massa djup i ett spel, och *R-Type Delta* kanske inte erbjuder tillräckligt mycket av den varan för att lyckas.

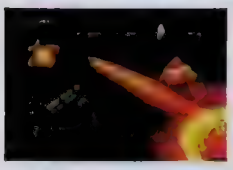
Asteroids

Förvirrad av alla nymodigheter? Då kanske du kan finna tröst i denna bitterljuva återgång till gamla tiders enkla liv...





[1] En rymdvarelses död. [2] En knivig sits. [3] Kristall-asteroiddump. [4] En värmande upplevelse. Jodå.

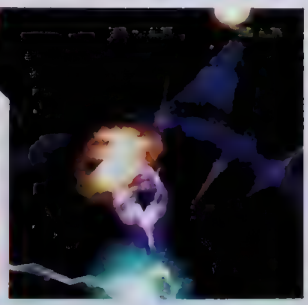


Retrovågen tar ny fart. De av er som har en svaghet för finger-krampande vansinnes-skjutande – eller nostalgiska minnen av cigarett-brända spelautomater – kommer att bli överlyckliga när ni hör att Activision just nu lägger sista handen vid nästa generationens uppdatering av klassikern *Asteroids*.

Frestelsen att plocka isär gamla spel, sätta ihop dem igen och limma på miljontals kilo lull-lull tycks vara svår att motstå för många spelutvecklare. Men, istället för att göra om den vinnande enkla spelidén – du minns, flyga omkring, skjuta asteroider och, öh, det är allt – och riskera att förstöra den med en extra dimension eller någon annan teknisk nymodighet, så har utvecklaren Syox nöjt sig med att ge det antika spelet en ny kostym, ny frisyr och några nya smaskiga finesser. Det hela utspelar sig fortfarande på ett tvådimensionellt plan, men drar nu fördel av tjusig, färggrann och solid grafik. Genomskinlighet, väldiga neonexplosioner och en lång rad andra specialeffekter sitter som de ska, och fördriver alla smärtsamma minnen av originalets vektorskelett.

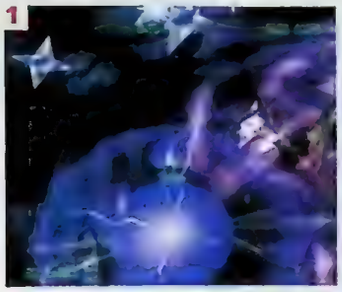
Ett väl tilltaget utbud av power-ups har också lagts till, med mer underhållande och verkningsfulla sätt att utplåna kiselbaserat rymdskräp. De varierar från rymdminor till

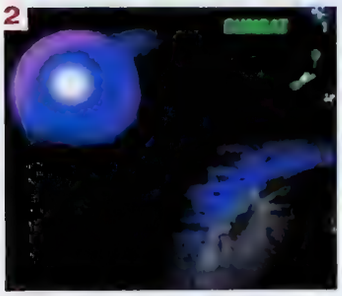
LIKSOM SIN ANFADER BJUDER *ASTEROIDS* PÅ OBEGRÄNSADE MÄNGDER ACTION. MEN HUR KUL DET ÄN ÄR, SÅ KAN ENFORMIGHETEN VARA EN BLACK OM FOTEN I DESSA TIDER AV BLIXTRANDE 3D-UPPLEVELSER.



[1] Någonting eldfängt. [2] Så fint. [3] Mer yster förstörelse. [4] Ett fientligt rymdskepp.

■ UTGIVARE:	Activision	■ DISTRIBUTÖR:	Egmont
■ UTVECKLARE:	Syrox Development	■ SPELTYP:	Shoot 'em up



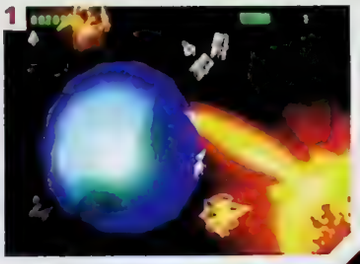


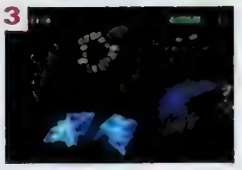
[1] Det där ser inte smärtfritt ut. [2] Rymdens skönhet. Jodå.

cirklande kanoner till en purpurtonad ring av förintelse som utplånar allt den kommer i kontakt med.

Själva asteroiderna är inte heller begränsade till vanliga stenbumlingar. För att göra livet intressantare för dig och potentiellt farligare, så finns brinnande kometer och kristallmeteorer – vars skärvor kan växa till livshotande storlek – och det är bara några av alla nya faror som bör undvikas. En annan välkommen bonus är ditt val mellan fyra olika skepp att leka med, vart och ett med olika sköldar, vapen, styregenskaper och stryktålighet.

All denna mångfald kommer utan tvekan väl till pass när rymdvägarna ska rensas på oönskat rymdgrus, och i ännu högre grad med tanke på att de tjusiga kulisserna i bakgrunden inte nöjer sig med att bara vara tjusiga kulisser så länge – besvärligheter i form av nyfödda stjärnor, som föds med en smäll, och svarta hål som suger in dig, är vanliga på spelets senare nivåer.

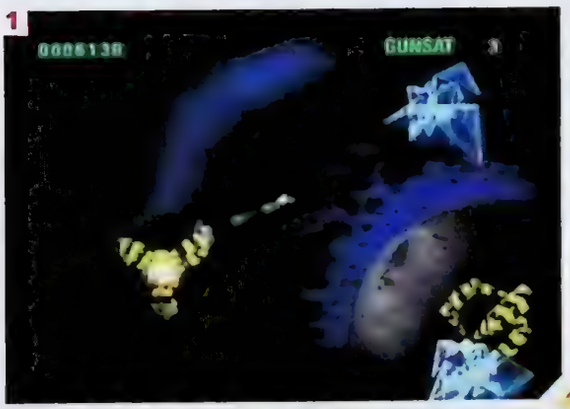


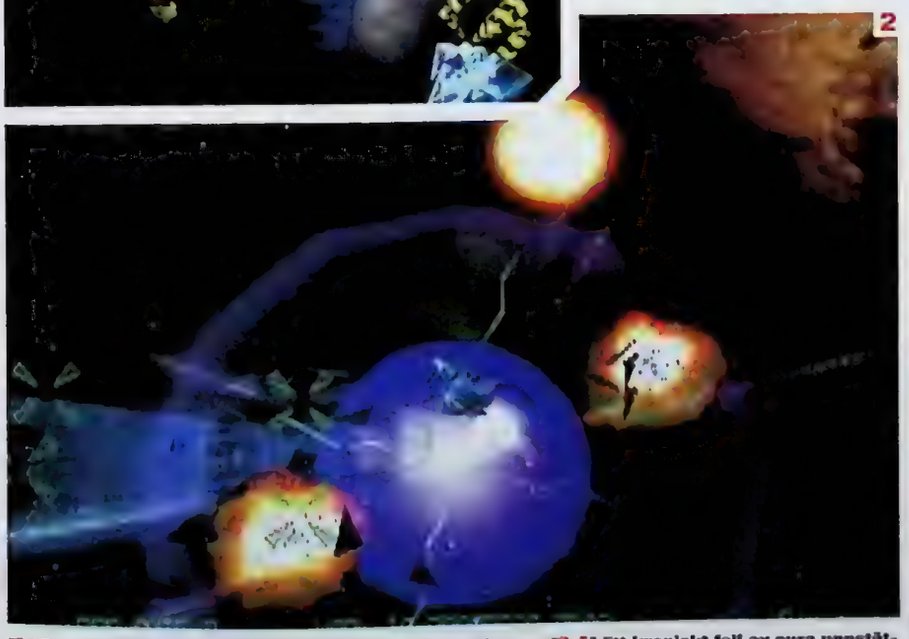


[1–2] Pang. [3] Mer utomjordiskt avskum. [4] Ett förmodligen hälsovådligt svart hål. Undvik.

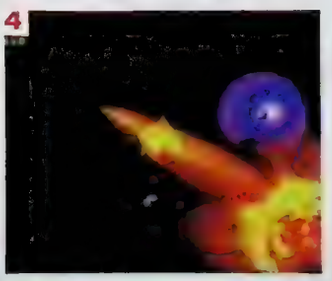
Allt det här är tveklöst goda nyheter, men spelets rötter är omedelbart bekanta för oss som kan vår spelhistoria. I synnerhet trögheten i skeppets rörelser, som kräver skickligt användande av drivraketerna, har överlevt årens lopp oförändrad. Den skojiga hyperrymdsknappen finns fortfarande ombord, vilken ger dig möjlighet att vid trängda situationer teleportera dig till en annan, och möjligen ännu farligare del av skärmen. På ett liknande sätt är det möjligt att flyga ut ur skärmen på en sida och komma in på den andra. Som med allting annat...

Så vitt vi kan se så är *Asteroids* väl så adrenalin- och svettdrivande som sin förfader, och bjuder på obegränsade mängder action. Men hur kul det än är, så kan den repetitiva karaktären och den inneboende bristen på originalitet vara en black om foten i dessa tider av blixtrande 3D-upplevelser. Vi ber att få återkomma med en recension, och vårt slutgiltiga omdöme.





[1] Fler förargliga rymdvarelser. [2] Rymden dansar i neon. [3–4] Ett kroniskt fall av sura uppstötningar.



FÖRDELAR

- Stora, fluttiga och attraktiva visuella effekter.
- Det är *Asteroids* – bara en sån sak!

NACKDELAR

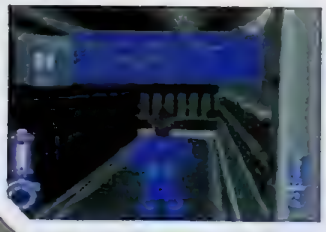
- Har leget direkt nytt att erbjuda.
- Det är *Asteroids* – bara en sån sak!

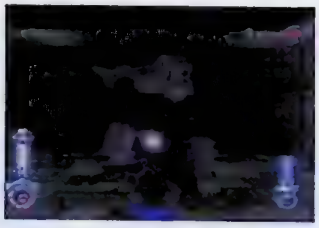
VÅRT STALLTIPS

Även om det håller sig bemärkningsvärt troget till det som gjorde originalspelet så bra (och det är verkligen kul) så kan det här mycket väl vara ett fall av mer av samma sak. Ex retrotrigg här mycket?

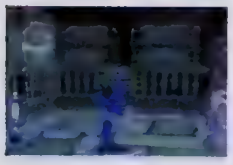
Megaman Legends

Megaman Legends är den åldrande plattformshjältens senaste inkarnation. Den här gången i tre dimensioner och en ny spelstil...





MEGAMAN LEGENDS ÄR ETT LUSTIGT LITET SPEL MED MER ROLLSPELSDJUP ÄN DET GENOMSNITTLIGA 3D-ÄVENTYRET.



Att skjuta stora ReaperBots, hoppa omkring, bryta upp kistor och sparka in kontrollenheter hör till vår käcka lilla hjältes dagliga arbetsuppgifter.

Det verkar som om gamla arkadhjältar, i likhet med gamla arkadspel, aldrig dör – de får bara 3D-behandling. Den senaste versionen av *MegaMan*, en av de allra äldsta av de japanska plattformshjältarna, har inte bara fått en ny polygonkropp, utan dessutom en helt ny miljö och en ny typ av spel.

MegaMan Legends utspelar sig i en värld där Waterworld möter industrilandskapet i *Final Fantasy VII* – en planet nästan helt täckt av hav, där befolkningen slåss för sin överlevnad på några isolerade öar. Civilisationen klamrar sig kvar endast tack vare de hjältar som kallas Diggers, utgrävare, och deras våghalsiga dåd. Dessa modiga själar gör farliga upptäcktsresor genom antika ruinstäder i jakt på kvant-refraktorer, energikällan som driver all teknologi.

Inte helt överraskande antar du rollen som MegaMan, en ung utgrävare som – med hjälp av vännerna Roll, Professor Barrel och Data – har bestämt sig för att finna den legendariska Moder-ådern. Enligt legenden ska den kunna förse hela planeten med obegränsade mängder energi. Och göra dig rik och berömd på kuppen, får man förmoda.

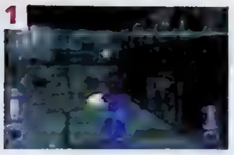
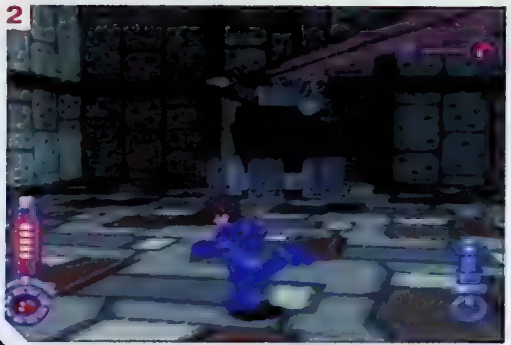
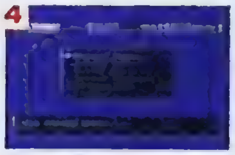
Inte bara bakgrundshistorien är ny, utan även spelteknikten. Till skillnad från de tvådimensionella plattformarna i tidigare *MegaMan*-spel, så har *MegaMan Legends* ett 3D-perspektiv som liknar det i *Tomb Raider*. Och när man beger sig ner i spelets många ruiner så är det ganska typiskt 3D-action-äventyr som väntar, med rikliga tillfällen till utforskande och tvekamper med olika sorters ReaperBots, de små inslagen av problemlösande och plattformshoppande ej att förglömma.

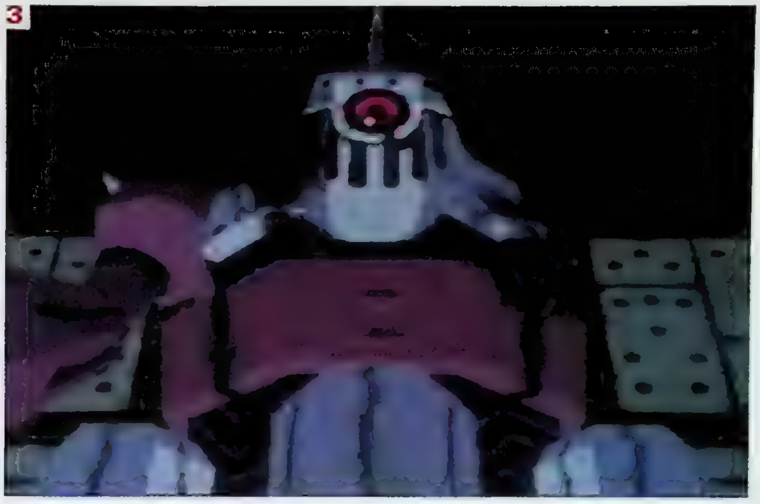
Men saker och ting är annorlunda ovan jord. I början av spelet så kraschlandar ditt skepp på en stor ö, och du dras in i en rollspelsartad intrig, där du skickas iväg på olika uppdrag och skattjakter, och i största allmänhet beter dig som om du spelade en 3D-version av *Alundra*.

Klart rollspelsinfluerat är även packningssystemet, som låter dig uppgradera MegaMans färdigheter genom att upptäcka eller köpa nya tillbehör till hans rätt så förtjusande party-rustning. Från basutförandet med pistol och sparkar som du får

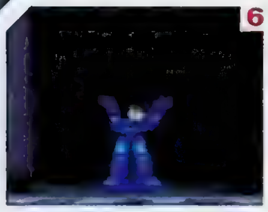
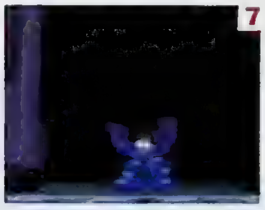
Hur du sköter din packning och andra rollspelsinslag är lika viktiga som det rena äventyrandet.

[1–3] Mindre ReaperBots är rätt så harmlösa, medan större exemplar som den här kan vara ytterst farliga och svåra att besegra. [4] Utrusta MegaMan med nya prylar här. [5] Kraftfält är bara ett av många hinder där inne. [6–7] Vid många tillfällen bjuds det på fina små animationer.

1

2

4

5

3


GRAFIKEN ÄR DOCK INGET ATT SKRIVA HEM TILL MAMMA OM OCH STYRTEKNIKEN ÄR ÄN SÅ LÄNGE ANINGEN SVÅR ATT FÅ GREPP OM.

6

7


klara dig med i början av spelet, så finns möjligheten att förvandla pojkspolingen till en riktig vandrande stridsvagn. Pistolen som är inbyggd i rustningens vänsterarm kan uppgraderas med en mängd power-ups, varav två kan användas samtidigt, något som möjliggör en väldig massa kombinationer, från minor till riktigt stora kanoner. Man kan också bättra på MegaMans livsenergi, dra på sig kraftsköldar och massor av annat bra.

Det återstår dock att se hur bra kombinationen av rätt så simpelt 3D-äventyr och story-baserat rollspel kommer att fungera i praktiken.

Och grafiken i spelet är verkligen inget att skriva hem till mamma om. Även om den helt klart är färggrann och mjukt animerad i behaglig Manga-stil, så är den också rätt klumpig och lågupplöst på sina ställen – verkligen ingen match för Laras förtrollande vyer.

Styrtekniken i förtittsversionen är också aningen svår att få grepp om. Hur entusiastiskt han än springer omkring, så kan det vara svårt att styra MegaMan åt rätt håll, och att slåss på ett ändamålsenligt sätt är inte heller det lättaste.

Men ändå så har det här lustiga lilla spelet aningen mer djup än det genomsnittliga 3D-äventyrets "utforska alla labyrintartade nivåer och döda alla monster". Det kan mycket väl bli en mindre hit hos alla dem som kräver mer än bara hoppande och skjutande, eller frustrerade rollspelsfans i väntan på nästa stora spel ska översättas från Japanska.

PSM KORT SAGT

● FÖRDELAR

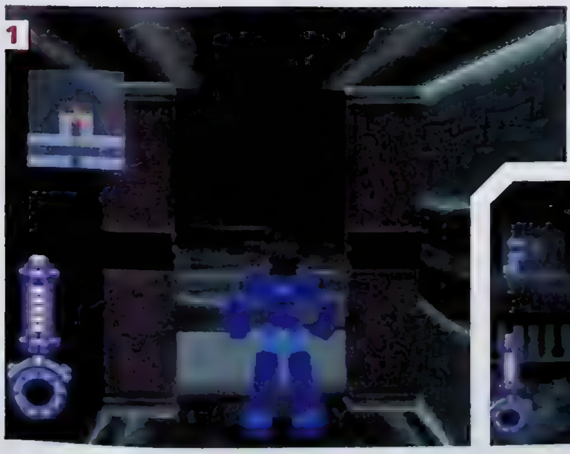
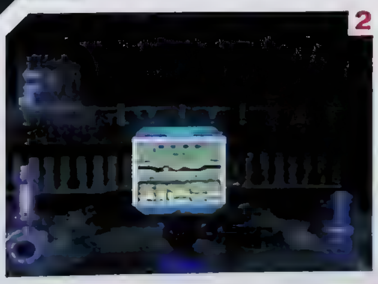
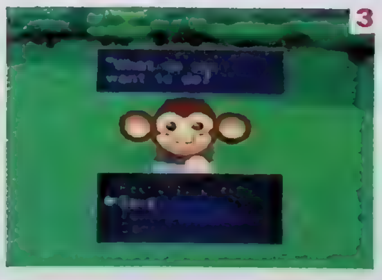
- Intressant blandning av vanligt 3D-äventyr och rollspelselement.
- Massvis av [illegible] att utforska, plus vapen-power-ups och extrautrustning att köpa.
- En del [illegible] specialnivåer, samt ett typiskt bisarrt japanskt sinne för humor.

● NACKDELAR

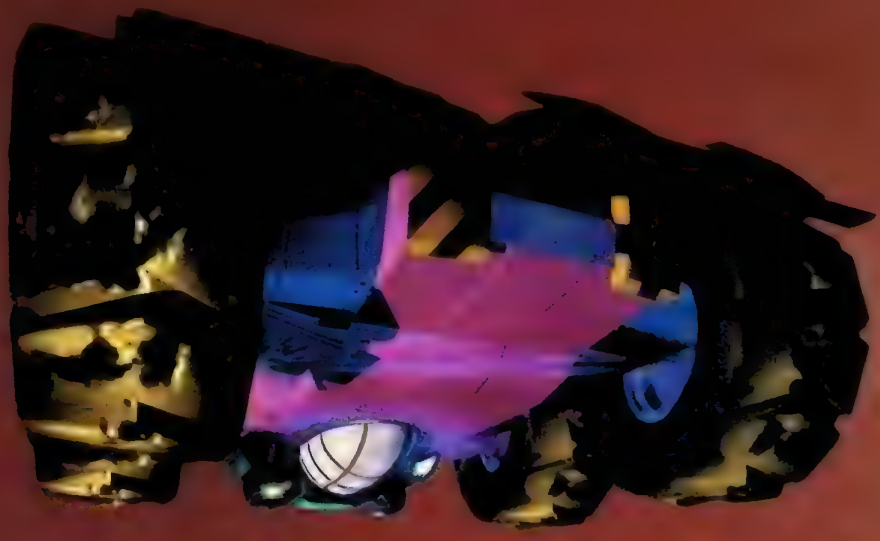
- Den grovhuggna grafiken imponerar knappast.
- 3D-äventyrsdelarna är tyvärr väl simpla.
- Riskerar att gapa över för många olika speltyper på en gång.

● VÅRT STALLTIPS

Även om *MegaMan Legends* har en hel del snygga specialnivåer och goda idéer, så lider förtittsversionen av rätt trist grafik och [illegible] hantering, och [illegible]. Med mer [illegible], skulle det kunna bli en intressant variation på det slitna 3D-äventyrstemat.

1

2

3


[1] Vad finns bakom den här dörren? [2] En stor låda med kvantrefraktorer. De är bra att ha. [3] Din vän Data är en rörlig sparpunkt.

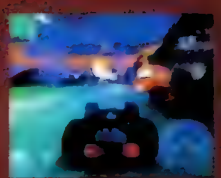


ROLL CAGE

ROLLCAGE

Speltyp: Racing / **Utgivare:** Psygnosis / **Utvecklare:** Attention To Detail / **Släpps:** Omkring april '99

SKIVOR FRÅN PSYGNOSIS VAR EN GÅNG PLAYSTATIONS DAGLIGA BRÖD. *WIPEOUT* OCH *WIPEOUT 2097* OMDEFINIERADE RACING-REGELBOKEN. NU ÄR DET DAGS ATT ÅTERVÄNDA TILL FRAMTIDEN. EN ERA DÅ KAOS REGERAR PÅ RACINGBANAN OCH DÄR BILAR KÖR UPP OCH NER. PSYGNOSIS OCH ATTENTION TO DETAIL TÄNKER OMDEFINIERA RACING-GENREN. IGEN.



Att spela med kameravinkeln utanför bilen låter dig avnjuta fordonet i all dess robusta glans.

Efter en kort fortitt på det här spelet vid utvecklarens högkvarter, blev PSM bättre bekanta med *Rollcage* vid ECTS-mässan i London för några månader sedan. Och nu har PSM för tredje gången fått följa utvecklingen av det spel som Psygnosis kallar "*Wipeout* med hjul", och resultatet av det mötet finns utspritt över de här fyra sidorna. Vid det här laget betraktar vi *Rollcage* som en gammal vän.

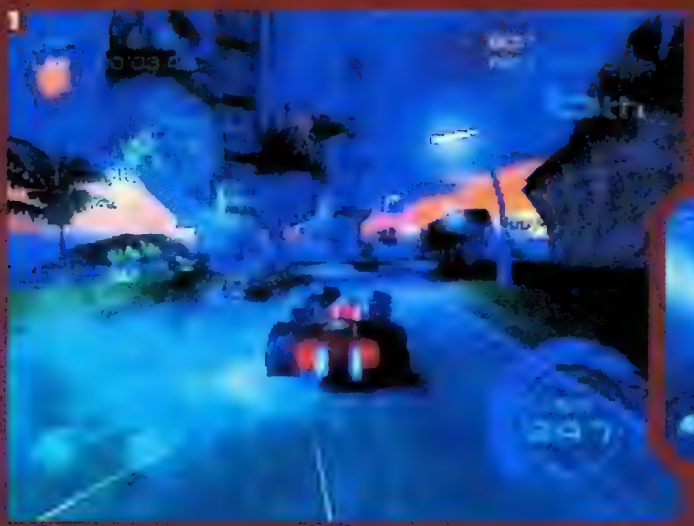
Det är ett bilspel som inget annat i en värld översvämmad upp till näsborrarna av bilspel. Att göra *Rollcage* nytt, fräscht, gripande och märkvärdigt är en riktigt bragd – att sedan gå vidare och göra det ursnyggt, spelbart och njutbart är inget mindre än ett mirakel.

PSM träffade Stuart Tilley, producent på Attention to Detail och mannen som anklagas för att ha lärt *Rollcage*-bilarna allt de kan.

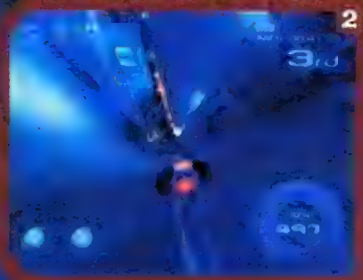
Stuart, beskriv Rollcage med mindre än 100 ord.

Det handlar om 360 graders racing utan regler utan gränser. Idén är att köra otroligt snabbt i ett explosivt race där bilarna är helt oförstörbara. Om du krockar och snor runt i luften gör det ingenting, se bara till att få ner bilen på banan igen och kliv på gasen. Till och med om de landar på rygg så kommer de här bilarna att fortsätta. De kan köra på väggar, tunneltak och till och med förstöra hus. Det känns så verkligt att du förflyttas rakt in i loppets centrum, där du skjuter med dina vapen på motståndarna, prejar dem åt sidan och kör om dem i luften. Suverän kul för en eller två spelare.

Okej, få se om vi har fattat rätt: bilarna kan köra upp och ner och bakgrunderna går att förstöra?



[1] Rörelseoskärpan ger spelet känslan av en annan värld. [2-3] Det är enkelt att vända bilen och köra på taket av tunneln. Och det bästa av allt, när du kommer ut upp och ner och landar på rygg så vänder bara kameran på sig och du fortsätter som om ingenting hade hänt.



Ja! Det stämmer, fordonen i *Rollcage* kan köra upp och ner. När du krockar och bilen slår runt i luften, så landar den alltid på hjulen, som är större än karossen. Det betyder att spelaren inte kommer att förlora så mycket tid eller stanna, som i andra racingspel – allt du behöver göra är att se till att bilen pekar framåt och trampa på gaspedalen.

När det gäller bakgrunderna, tja, allt är lovligt byte. Alla byggnader och föremål i spelet har svaga punkter som kan förstöras antingen genom att man kör in i dem eller skjuter på dem med missiler. När alla svaga punkter är borta, rasar byggnaden ihop. Den lämnar stora högar av skräp på vägen, som blir till hinder för bilarna som jagar dig.

Så det här är helt olikt alla andra racingspel någonsin?
Ja, det är själva poängen. Det finns så många nyheter i *Rollcage* – att bilarna kan tippa runt, att man kan förstöra byggnader, farten, vapnen (alla totalt, Speed Up, Shield, Wormhole, Time Warp, Driller Missile och Ice Sheet), krockarnas omfattning och så vidare – att du kommer aldrig att ha sett på maken. *Rollcage* kommer att skapa en helt egen genre av bilspel.

Det här spelet har vissa likheter med *Wipeout*, eller hur? Kom igen, erkänn nu!
Okej, okej! Båda spelen har coola bilar som kör omkring i väldigt höga hastigheter och skjuter på varandra, men jag är rädd för att likheterna slutar där. Vi har massor av respekt för *Wipeout* men under utvecklingen av *Rollcage* har det blivit en svordom på kontoret. Nu för tiden så verkar det som om varenda futuristiskt racingspel oundvikligen jämförs med den där klassikern. Men vi har ansträngt oss för att se till att det här blir en annan upplevelse än *Wipeout*. Så fort du fattar handkontrollen förstår du att det här är något helt unikt. Bilarna kan köra av vägen och över hela terrängen. Detta, i kombination med bilarnas realistiska mekanik (att de kan tippa över och fortsätta) gör *Rollcage* till ett suveränt spel på egna meriter.

Vi säger inte "360 graders racing utan regler utan gränser" för intet, förstår du.

Hur många bilar och hur många banor? Några hemligheter?
I huvuddelen av spelet finns det 14 banor tillgängliga, tio tävlingsbanor, tre multispelarbanor och en övningsbana. Det finns sex andra banor som man kan få tillgång till genom att klara tävlingarna, varav fyra är Deathmatch-arenor.
Du får en överraskning när du klarar spelet på lägsta svårighetsgraden och det finns massor av andra gömda bonusar i *Rollcage*, men dem tror jag att du får hitta själv...

Berätta om soundtracket. En hel del är på gång där, eller hur?
Rättighetsförhandlingarna om musiken är inte klara ännu, så vi kan inte riktigt prata om det än. Men var så säker på att vi ska göra något annorlunda med soundtracket i *Rollcage*. Vi kopierar inte vad andra har gjort tidigare, utan siktar på att *Rollcage* ska få en egen musikalisk identitet.

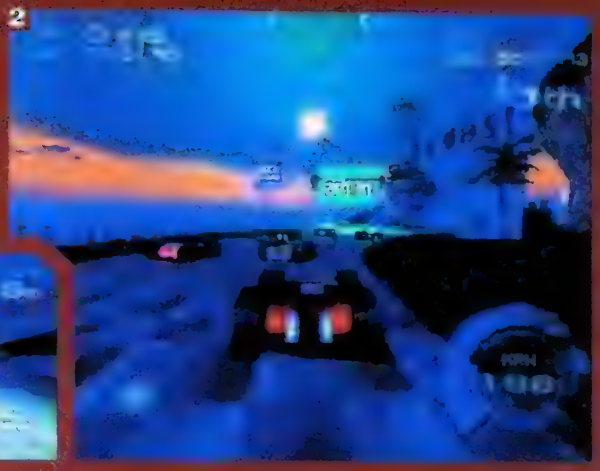
Vilket är ditt favoritvapen i spelet?
Mitt favoritvapen måste vara Driller-missilen. Den

Lagande

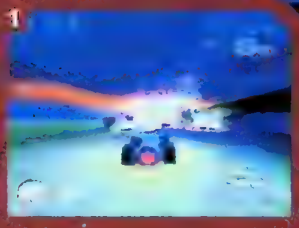
Spelare kan välja ett lag som de vill köra för. Här ser vi lagsymbolerna för Taurus, Scorpio och Gemini. Ingen knystar ett ord om *Wipeout*, okej?

Att köra i tunneltaket är inte bara möjligt utan uppmuntras aktivt.

OM DU KROCKAR OCH SNOR RUNT I LUFTEN GÖR DET INGENTING, SE BARA TILL ATT FÅ NER BILEN PÅ BANAN IGEN OCH KLIV PÅ GASEN...
Stuart Tilley



(1) Skärmen pulserar regelbundet med otroligt ljusstarka explosioner. (2) Att börja längst bak på rutmönstret betyder att man måste kämpa sig fram genom fältet framför.



skjuter ut tre raketer i en spiralrörelse framåt som kan, precis som namnet antyder, borra sig igenom allt de rör vid. Det betyder att du kan få in tre ordentliga träffar samtidigt. Till exempel kan en välriktad Driller lätt förstöra två byggnader, välta en lyftkran och skicka tre bilar på en flygtur.

En sak som man inte tänker på de första timmarna man spelar är taktiken och strategin som krävs för att klara *Rollcage*. De flesta av banorna har riskabla genvägar som man kan ta om man verkligen har bråttom. Dessutom, eftersom du kan ha två vapen samtidigt, så har många mer än en funktion. Om du till exempel har två turbos och skjuter iväg båda samtidigt, så får du en större fartboost. Det finns taktiska sätt att använda det här. Det finns massor av dolda användningsområden för vapnen som spelaren lär sig under spelets gång.

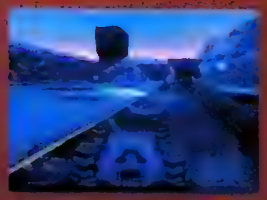
Vi har också karaktärerna som kör de olika bilarna. Det är totalt sex stycken: Ria från Italien, Tony från England, Lenny från USA, Jet från Japan, Leon från Frankrike och Lothar från Tyskland. Det finns en dold karaktär också, som heter Yuri. Varje karaktär påverkar hur bilarna uppför sig i spelet när de kontrolleras av datorn, och varje bil har olika attribut, som är mer än bara acceleration, hastighet, väggrepp och stryktålighet. Leon, till exempel, är väldigt lynnig och om du prejar honom kommer han att försöka hämnas.

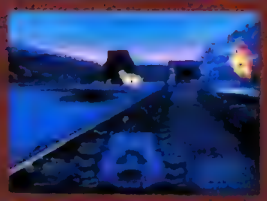
Berätta om rörelseoskärpan. Hur är effekten gjord? Jag har förstått att ni är litet kluvna i frågan om den ska vara med eller inte.

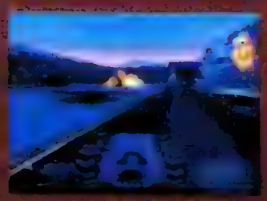
Ja, rörelseoskärpan suddar alla föremål och bakgrunder när du kör förbi snabbt, och ger dem en svans som bleknar bort. Tyvärr kan vi inte berätta hur vi gör effekten. Jag vet att det är självviskt, men effekten är så cool att vi måste hålla den för oss själva, och i vilket fall så är den tekniska förklaringen ganska tråkig. I fråga om den ska vara på eller av som förval har vi valt att den ska vara av, eftersom den kan få en del att må illa. Jag rekommenderar starkt att om du inte är känslig så ska du slå på den, den får spelet att se otroligt ut.

Vad är det bästa med spelet? Tekniskt sett, vilken del av spelet är du mest stolt över?

Det finns så många stora landvinningar i spelet att det är svårt att välja ut bara en. Det finns till exempel de snygga och helt unika power-upsen, den otroliga 3D-motorn, och förstås möjligheten att spränga byggnader. Men eftersom jag bara får välja en sak, så måste det bli bilkänslan. Inte bara innehåller spelet den mest autentiska fysikmodell som någonting skapats för ett TV-spel, men att den har slipats till att bli en sådan upplukande och skön upplevelse gör det till en verklig bragd. När kör över 800 kilometer i timmen i en bil som känns som på riktigt, då kommer du att förstå vad jag menar.



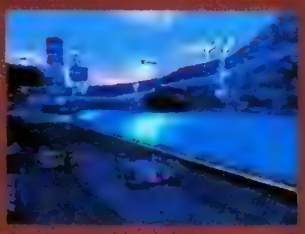




Det är möjligt att riva byggnader med en välriktad – eller felriktad, för den delen – missil.

Profilen

Stuart Tilley



Stuart Tilley, spelets producent, flankerad av en av de snygga reprisvinklarna som du kan slappna av till efter loppan.

Titel:

Producent

Yrkesbeskrivning:

Min roll som producent är att se till att programmerarna, konstnärerna och formgivarna får vara ifred tillräckligt mycket för att kunna göra ett bra spel. Eftersom jag både är ansvarig för idéerna och designen av spelet tillsammans med Stephen Bennett (huvudprogrammerare på *Rollcage*) så tillbringar jag större delen av min tid med att göra coola spelbarhetstester som att provköra banorna. Till det tråkigare hör att sköta arbetsschemat för 15-mannalaget och organisera fotografering av till motion-capture och dylikt.

Spelhistorik:

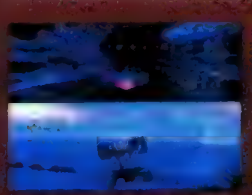
Jag fick in min fot i branschen för tre år sedan som nivåkonstruktör på Attention To Detail. Som projektanställd var mitt första uppdrag att göra nivåer till *Battlemorph* och *Blue Lightning* på Atari Jaguar, både coola spel som floppade. Men jag är inte bitter ... allt var inte förgäves, för Attention To Detail erbjöd mig fast anställning. Jag gjorde nivåer till *Blast Chamber*, bland annat, innan jag fick förtroendet att formge och producera *Rollcage*.

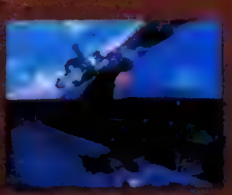
Influenser:

Tja, *Sega Rally* är ett av våra favorit-racingspel, men inspirationen till spelet kommer från många olika håll. Vi har tittat på varenda racingspel som finns, särskilt *Hard Drivin'*. Personligen har jag också massor av respekt för *Gran Turismo*, *Colin McRae Rally* och *Mario Kart*. Men inget spel överträffar känslan av att köra en riktig bil på en riktig tävlingsbana.

Favoritspel:

Jag är rädd för att jag måste vara lite tråkig och säga *Tekken 3*. Tänk den som hade mer tid över att spela det.





Racinglägo på delad skärm. Ett måste för den moderna spelaren.

TÄVLING

VINN CRASH BANDICOOT 3

Crash Bandicoot är tillbaka med buller och bång, både på omslaget, i recensionen på sidan 44 och på månadens CD-skiva. Här får du dessutom chansen att vinna ett av de fem exemplar av spelet, som vi lottar ut bland dem som svarar rätt på frågan nedan.

Namnet på den knäppa bandikuten i huvudrollen känner väl de flesta till, men vad heter hans charmerande kvinnliga medhjälpare?

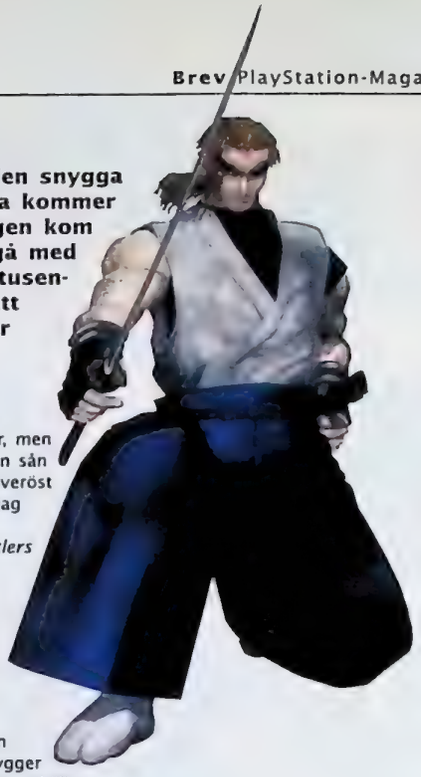
1. Candy
2. Cyrax
3. Cocoa

När du tror dig veta svaret på frågan ovan, ringer du till PlayStation-Magasinets tävlingslinje på **0712-110 50** (4:55kr/min) Svarar du rätt får du då ytterligare tre spelfrågor och svarar du rätt även på dem, har du chans att vinna ett av de fem spelen. Lycka till!

Samtalet kostar 4:55kr/min.
Flow Interactive, Box 3243, 103 64 Stockholm, tel 08-587 191 00.

Brev

Denna månad avslöjar vi vilket spel den snygga Peugeoten på förra månadens brevsida kommer ifrån, berättar hur PlayStation egentligen kom till och reder ut hur det kommer att gå med konsolen när vi träder in i det nya årtusendet. Vi tröttnar helt enkelt aldrig på att leka allvetare, så länge ni inte tröttnar på att skicka in era frågor till oss.



❶ Vilket spel är bäst av *PaRappa the Rapper* och *Bust-A-Groove*?
❷ Är *Cool Boarders 3* det bästa snowboardspelet just nu?
❸ Vilket *Twisted Metal*-spel är bäst?
❹ Kommer *Soul Calibur* att bli ett bättre spel än *Soul Blade*?
❺ Är något av *Bushido Blade*-spelen bättre än *Soul Blade*?
❻ Kan ni inte recensera Yaroze-spelen som ni har med på CD-skivan?
R.A.W.

❶ *PaRappa* håller bäst i längden.
❷ Det stämmer bra.
❸ *Twisted Metal 3* är det allra basta, men tyvärr finns det inte i Sverige än. Vi får hålla tillgodo med *Twisted Metal 2*, som är det näst basta.
❹ Att döma av arkadversionen är *Soul Calibur* mycket bättre.
❺ Båda *Bushido Blade*-spelen är bättre än *Soul Blade* för den som föredrar taktisk och mer realistisk svärdskamp, men det är mer os i *Soul Blade*.
❻ Vi har tyvärr inte tid med det, så du får själv bedöma hur bra spelen är genom att använda demoskivan.

Hej!
Jag undrar om ni skulle kunna svara på några frågor:
❶ Hur kom PlayStation till?
❷ Vad är ett rimligt pris för ett PlayStation-spel?
Tack i förskott!
Nils Händen

❶ Det började med att Nintendo i samarbete med Sony utvecklade en ny CD-romdevisenhet. Men Nintendo hoppade av projektet, och då fortsatte Sony med Ken Kutaragi i spetsen med att utveckla den konsol som idag kallas PlayStation.
❷ Mellan 400 och 500 kr ska de kosta. Platinumspelen är också mycket kopvarda och kostar ca. 250 kr.

Hejsan!
Jag har tidigare skickat in frågor, men jag förstår att en sån bra tidning är överöst med frågor, så jag försöker igen.
❶ Kommer *Settlers* att komma till PlayStation?
❷ Finns det något likvärdigt spel i stil med *Settlers*? Då menar jag inte spel i *Mortal Kombat*-stil, utan spel där man bygger upp fungerande samhällen.
❸ Finns det någon möjlighet att *Wolfenstein* kommer till PlayStation?
Madde

❶ Tyvärr inte.
❷ *Constructor* är ett liknande spel, fast med elakare undertoner. Passa även på att hålla ögonen öppna för *Civilization 2*, som är på väg till PlayStation.
❸ Trots att det är en oförglömlig klassiker är *Wolfenstein* antagligen för gammalt för att någon ska vilja släppa det till PlayStation.

Hej PSM!
Tack för en bra tidning. Jag har ett par frågor som rör "riktiga" spel, dvs. racing.
❶ Kommer *Driver*, som ni skrev om i PSM 7 att släppas i Sverige, och i så fall när?
❷ I PSM 12 förekom en Peugeot 206 med ett schysst racerstuk på brevspalten. I vilket spel härjar den fräcka bilen?
TOCA 2 No. 1

❶ Det vet ingen ännu.
❷ Den heta kärran finns i *C3 Racing* som utvecklas av Eutechnyx och släpps av Infogrames.

Hej PSM.
Jag är hur beroende som helst av PlayStation och jag undrar:
❶ Kommer det någon uppföljare till *Riven*?
❷ Är *Metal Gear Solid* bra eller verkar bra?
❸ Kommer *Resident Evil 3* till PSX 2 eller till den gamla konsolen?
❹ När kommer *Dungeon Keeper* till PSX?
Pontus

❶ Utvecklarna på Cyan har sagt att *Riven* blir den enda uppföljaren till *Myst*, men med tanke på hur mycket pengar de tjänat på de båda titlarna låter det lite otroligt. Vi kan bara hoppas att de orkar göra en till.
❷ Vi har spelat den amerikanska versionen och kan intyga att det är ett mycket bra spel. Vidare detaljer återkommer vi med när spelet släpps i Sverige.
❸ Hittills har Capcom bara sagt att en version av det tredje spelet, *Codename Veronica*, ska komma till PlayStation. Men än har vi inte sett några bevis på det.
❹ Antagligen aldrig.

Hallo PSM!
Först vill jag tacka för en bra tidning.
❶ Vilka var först med skakfunktion i handkontrollen; PSX, N64 eller PC?
❷ Vilken spelkonsol är bäst av PSX eller N64?
❸ Vad tycker ni om *JM Supercross '98*?
❹ När kommer *TOCA 2* ut?
❺ Klarar alla PSX milleniumskiftet?
❻ Tror ni att en 166 Cyrix klarar det?
❼ Har PSX en klocka?
MVH, PlayStation David

❶ Nintendo var först med skakfunktion till konsolspel. Det fanns olika kontroller med force feedback tidigare än så, men mest i arkadsammanhang.
❷ Med tanke på vår tidnings titel kanske du kan räkna ut vad vi tycker i den frågan.
❸ Vi hann tyvärr aldrig recensera *Jeremy McGrath Supercross '98*, men vi kan avslöja att det inte är något vidare alls.
❹ Till vår stora glädje kan vi tala om att spelet redan är släppt i Sverige.
❺ Den borde klara sig fint, såvida du inte tappar din PlayStation i golvet på tolvslaget. Ta det lugnt med champagnen bara så ska det nog gå bra.
❻ Det kan nog bara en datatekniker svara på. Däremot är vi säkra på att Cyrax hänger med in på tvåtusentalet.
❼ Nej. Därför blir det inga problem med milleniumskiftet.

Hej PSM!
Kommer PlayStation 2 verkligen heta något i stil med SuperUltraCyberCool PlayStation 2000?
David Mikaelsson

Nej, det var bara vi som behagade skämta lite. Sony har inte bestämt vad konsolen kommer att heta, men antagligen blir det inget så överdrivet.

Halli hallå!
❶ Vad är Sonys nya minispel för något? Jag har hört rykten...
❷ Är Namcos nya *Ridge Racer*-kontroll så bra som den verkar?

❶ Det minispel du talar om har nyligen släppts under namnet PocketStation, och det är en sorts minikonsol som kan användas till en rad olika saker. Mer om PocketStation får du veta om du bläddrar tillbaka till Loading-sidorna i detta nummer.
❷ Vi har inte hunnit testa den grundligt än, men den ger helt klart en annorlunda och intressant spelkänsla som ger det nya *Ridge Racer*-spelet en ny dimension. Vi återkommer med vidare detaljer om handkontrollen.

Hur kommer den att se ut? Hur bra kommer den vara? Och vad kommer den att heta? Blir det verkligen SuperUltraCyberCool PlayStation 2000?

KÖPER, BYTER, SÄLJER NYA/BEGAGNADE TV/PC-SPEL OCH TILLBEHÖR REPARERAR/MODIFIERAR - NU MED 1 ÅRS GARANTI!

spelkompaniet

KAMMAKARGATAN 21
TEL 08-20 22 15 FAX 08-411 86 38
E-POST order@spelkompaniet.com
ÖPPET MÅN-FRE 11-18 LÖR 11-15

JUST NU! SONY PLAYSTATION 1195KR* INKL. ORIGINAL DUAL SHOCK KONTROLL

SPEL PAKETET 1599:- SPARA 399:-
KONSOL Sony Playstation + original Dual Shock hk
BONUS Valfritt spel (månadens poketspel) 499:-
REK.PRIS 1998:- DITT PRIS 1599:-

SUPER PAKETET 2130:- SPARA 465:-
KONSOL Sony Playstation + original Dual Shock hk
BONUS Minneskort 15 block 200:-, 1 st original Sony Dual Shock 329:- samt valfritt poketspel 499:-
REK.PRIS 2595:- DITT PRIS 2130:-

*Vid köp av valfritt poketspel. Gäller så länge lagret räcker

MARKNADENS BÄSTA LJUSPISTOL G-CON45 449:-

HETA TITLAR
CRASH BANDICOOT: WARPED Nu är Crash och hans vänner tillbaka i ett nytt spännande äventyr 499:-
ORIGANDINE styr din egen armé och upplev avancerad polygongrafik 529:-

VALUE PAK
TOMB RAIDER III OCH DUAL SHOCK
NU 748:-
REK PRIS 848:- SPARA 100:-

PAKETSPEL
TOMMY MÄKINEN RALLY, PITFALL 3D OCH DEATHTRAP DUNGEON
Många fler titlar finns i butiken. Ring för info

PARASITE EVE SPELET • GUIDEN 649:-

SPELGUIDER fr 149:-

MAD CATZ RATT 749:-
Skakande ratt för alla spelgalna rallytanster. Ger en garanterat hattig och realistisk upplevelse

BLI VIP-KLUBBSMEDLEM NU! 150:-/ÅR

SOM MEDLEM I SPELKOMPANIETS KLUBB FÅR DU VARA MED I TÄVLINGAR OCH HAR CHANSEN ATT VINNA SPEL OCH PRESENTKORT PÅ DITT MEDLEMSNR. VI KOMMER ÄVEN ATT ANORDNA MEDLEMSKVÄLLAR DÄR DU KAN PROVSPELA KOMMANDE SPEL OCH DESSUTOM KÖPA SPEL TILL KRAFTIGT REDUCERADE PRISER.

MEST AV ALLT ÄR ATT DU FÅR MEDLEMSPRISER PÅ HELA SORTIMENET! VILKET BETYDER 5% PÅ SPEL/TILLBEHÖR OCH 10% PÅ BEG. SPEL/ TILLBEHÖR.

PRISET ÄR SIMPLA 150 KR/ÅR. MEDLEM BLIR DU PÅ WEBSITEN DÄR DU OCKSÅ KOMMER ATT HITTA AKTUELLA MEDLEMSERBJUDANDEN. VILL DU VETA MER? RING BUTIKEN PÅ 08-20 22 15.

08-20 22 15

Aktuella Playstationspel

Abes Exodus	449:-
Apocalypse	499:-
Breath of Fire 3	449:-
Colin McRae Rally	449:-
Colony Wars Vengeance	499:-
Command & Conquer Pl	299:-
Cool Boarders III	449:-
C&C Retaliation	499:-
Crash Bandicoot 3	499:-
Duke Nukem - Time to kill	499:-
Fifa 99	499:-
Hugo	449:-
Legend	499:-
Madden Nfl 99	449:-
Mega Man 8	439:-
Mega Man Bollie & Chase	439:-
Nascar 99	499:-
NHL 99	449:-
Rival Schools	RING
Small Soldiers	479:-
Spyro the Dragon	449:-
Tekken 3	449:-
Tenchu	499:-
Test Drive 5	479:-
The Contract	479:-
Tiger Woods 99	479:-
Time Crises med pistol	699:-

USA Import

Brave Fencer med FF8 demo	529:-
Origandine	529:-
Bushido Blade 2	529:-
Clock Tower 2	519:-
Final Fantasy Tactics	449:-
Kagero Deception 2	499:-
Kartia	499:-
Master of Monster	499:-
Mega Man Legends	499:-
Metal Gear Solid	549:-
Parasite Eve m bl a FF8 demo	499:-
Saga Frontier	499:-
Tales of Destiny	519:-
Tenchu	499:-
Xenogears	499:-

VI HAR ALLTID 100 TALS NYA OCH BEG. SPEL I LAGER SAMT TILLBEHÖR FÖR PLAYSTATION OCH N64. RING FÖR MER INFO ELLER KOM IN I BUTIKEN.

KÖPVILLKOR. Två års garantiförsäkring på nya konsoler och 3 mån på begagnade konsoler. Är du under 18 år krävs målsmans underskrift. Postens avgifter (55:-, brev och 115:-/paket) Ej utlasta FF debiteras 225:-. Vid köp av konsol tillkommer en exp avgift på 50:-. Priser är inkl moms och med reservation för ev ändringar

WWW.SPELKOMPANIET.COM

TOTAL KONTROLL

Svenska PlayStation Magasinet

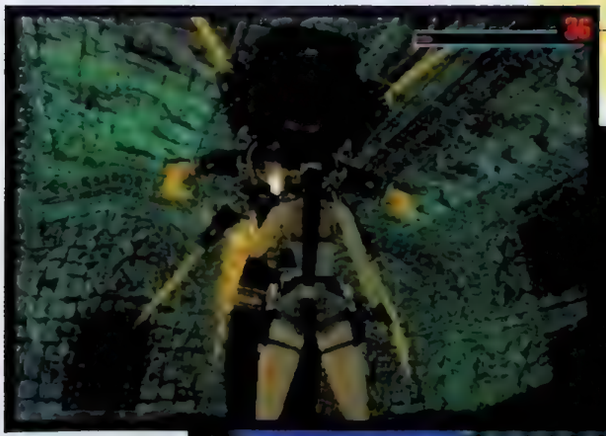
Prenumerera nu.
Första numret för 0:-
Demo-CD med varje nummer.
Ring 08 – 673 03 33.
Dygnet runt.
www.atlantic.medstroms.se

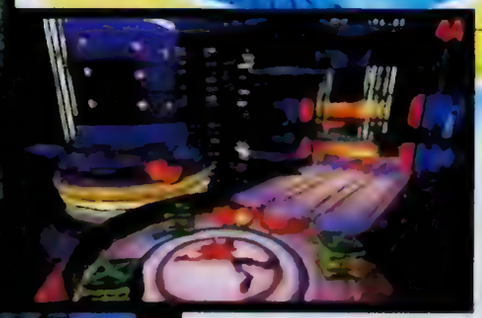
BETYGSKALAN

10	Den gyllene tian utdelas bara till de perfekta PlayStation-spelen.
9	Ett lysande litet mästerverk. Rekommenderas till alla typer av spelare.
8	Väldigt bra. Ett måste för dem som verkligen gillar spelgenren.
7	Ett bra spel, som ändå inte är helt klockrena succén.
6	Godkänt, men med en del mindre bra sidor.
5	Medel. Kan underhålla men bör testas före köp.
4	Underkänt på en eller flera punkter. Ingenting vi rekommenderar.
3	Ganska misslyckat. Möjligtvis värt att låna ett par dagar.
2	Riktigt dåligt. Försök att hitta någonting bättre i genren.
1	Uselt och därmed inte ens värt att provspela.
0	Glöm direkt. Lyckligtvis har vi sluppit nolla något spel än så länge.

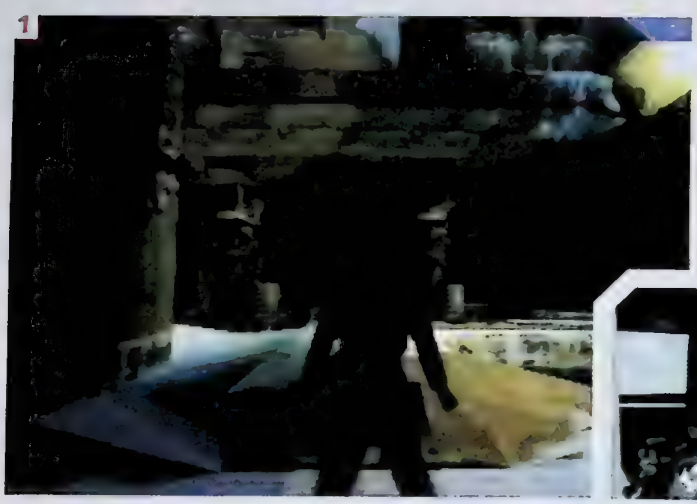
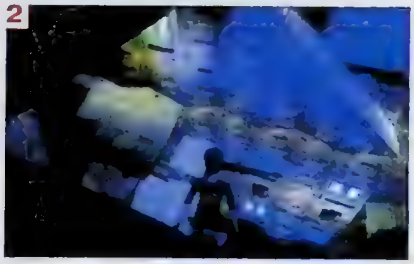
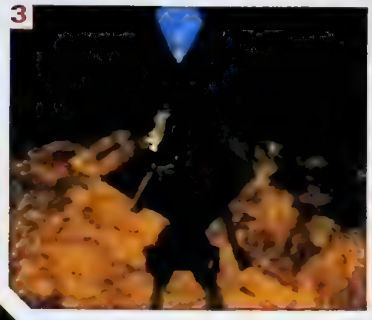
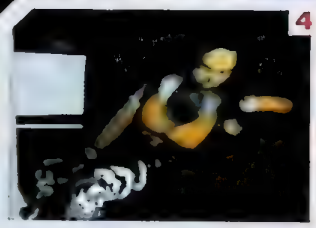
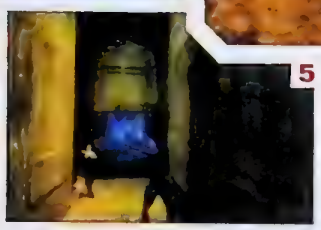
Spel Test

RECENSIONER





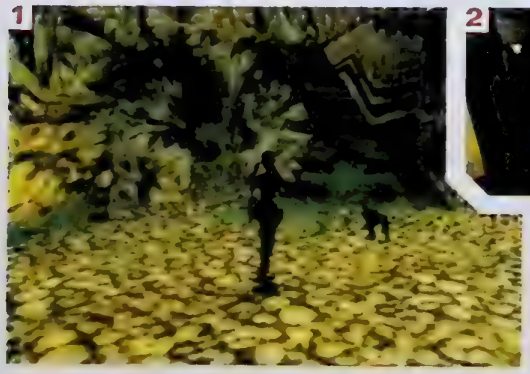
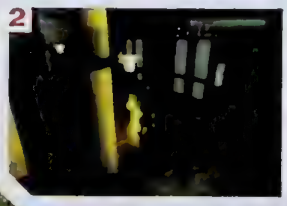
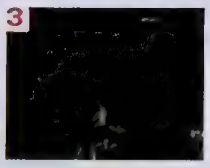
Tomb Raider 3	36
Cool Boarders 3	40
Crash Bandicoot 3	44
Psybadek	47
FIFA '99	48
TOCA 2	52
Streak	54
Pool Shark	55
Legend	56
LiberoGrande	57
All Star Tennis	58
O.D.T.	60
Actua Soccer 3	62
B-Movie	64
Music	66
Constructor	68
Test Drive 5	69

[1] Påminner så smått om *Tomb Raider 1*. [2] Början på Thames-banan. [3] En läskig fälla... [4] En scen från Antarktis-introt. [5] Klimax på den första London-banan.

Tomb Raider 3

Oj, vilken spänning. Blir det högsta betyg för Lara Croft? Eller suger spelet?

[1] Apan tjuvhåller på ett medipack. [2] En kväll i tunnelbanan [3] En Raptor!

Om vi bortser från datorpressens Lara-modereportage, våta fantasier hos 25-åriga lönnfeta män som borde veta bättre och de småslustiga parallellerna som brukar dras mellan Lara och "girl power" så kommer man fram till ett obestridligt faktum: *Tomb Raider*-spelen är otroligt bra spel! Och *Tomb Raider 3* är, trots vissa cyniska profetior, inget undantag.

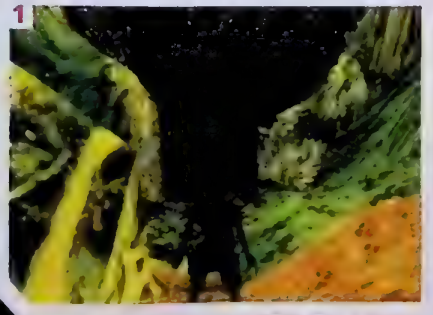
Men är det bättre än de tidigare?

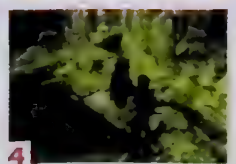
Det första man jämför är såklart grafiken. Den första delen var helt klart snygg, men många klagade (delvis befogat) på att ettans 3D-motor inte riktigt hängde med sin tid när den även användes i del två. I den tredje delen har programmerarna däremot verkligen kämpat med att dölja att världen faktiskt är polygonbaserad. Detta bland annat genom att använda sig av en trekantig modelleringsmetod istället för den fyrkantiga, något som gör det betydligt lättare att skapa organiska former utan att behova öka datamängen nämnvärt. Mindre hårda vinklar och mer detaljer med andra ord.

Detta tillsammans med de snygga ljuseffekterna och de tillfälliga konstgreppen – som lövverket i Indianvärlden eller ljusstrålarna som skjuter in genom fönstergluggarna i London – gör att det inte bara blir snyggt, utan ibland bländande vackert. All snygg grafik och sexiga 3D-motorer i världen är dock inte särskilt viktigt om man inte kan skapa snygg bandesign. Vilket vi självklart inte kan klaga på i detta fall.

Det är även intressant att se hur vissa banor verkar vara byggda som minnesmärken över de två tidigare delarnas banor. Kajen vid Thamesen är som exempel väldigt lik ettans St Francis, Folly. Tiden mellan del två och *Tomb Raider 3* har Lara övat på tre nya rörelser. Med hjälp av sin apgång kan hon nu ta tag i vissa delar av taket och ta sig fram med armarna. Hon kryper betydligt mer, vilket behövs på grund av de nätverk av tunnlar som Lara måste ta sig igenom. Slutligen kan hon spurta under en kort period och kan därifrån kasta sig framåt, något som kan vara användbart när hon ska ta sig igenom trånga utrymmen eller dörrar som håller på att stängas – vilket används mest för att komma ur sluga fällor eller klara tidsbaserade problem.

De nya rörelserna har resulterat i att banorna ser väldigt annorlunda ut på sina håll, och förbättrat dem på ett sätt som klättringsrörelsen borde förbättrat *Tomb Raider 2*. Det finns självklart både bättre och sämre banor, med en del som är betydligt mer engagerande och imponerande än andra. Varje värld – Indien, London, Ari-





[1] Den första bilden i *Tomb Raider 3*. [2] Smyger i Aldwych. [3] En härlig dim-effekt. Syns den i tryckt form? [4] Bengaliska tigrar. Bara att vänta på Fantomen.

En spelare | Minneskort kompatibelt | 2-SPELARLÄGE kompatibelt

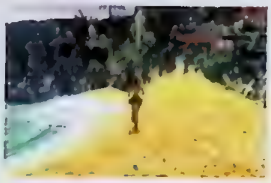
■ UTGIVARE: Eidos ■ DISTRIBUTÖR: Wendros

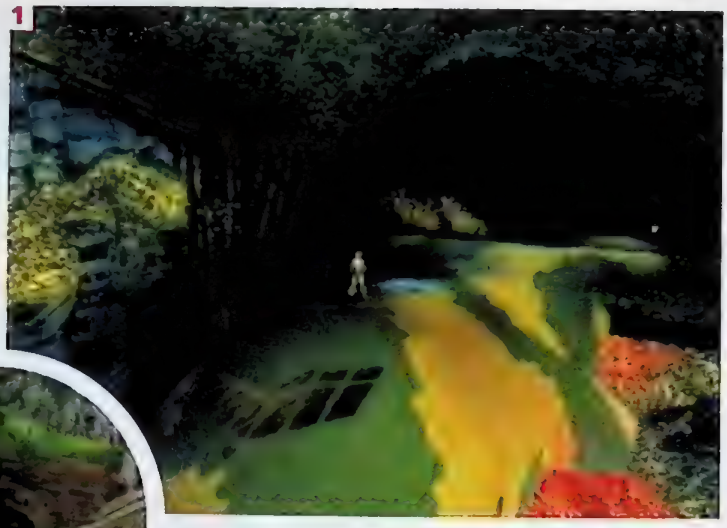
■ UTVECKLARE: Core Design ■ SPELTYP: 3D-äventyr

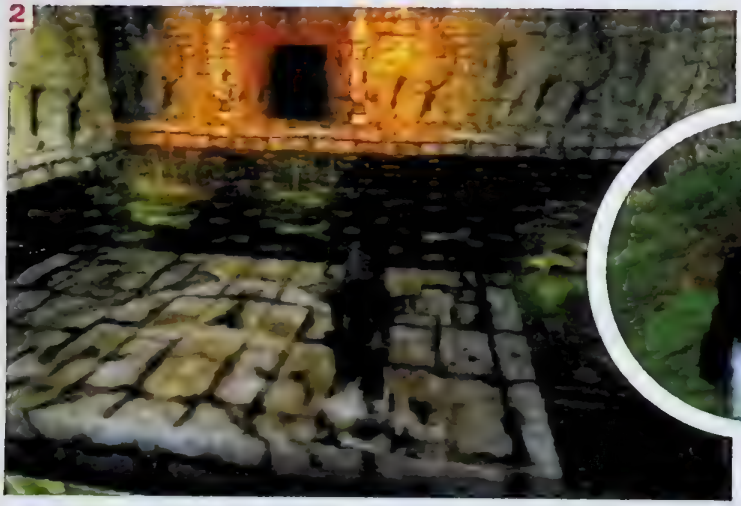
Är Tomb Raider 3 ett av de visuellt mest lyckade spelen till PlayStation någonsin? Helt klart. Men är det det bästa spelet? Det är i alla fall i närheten...

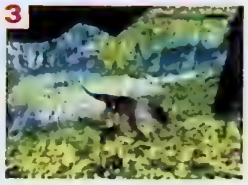
RÖRELSERNA

***Tomb Raider 3* introducerar tre nya rörelser. Krypa, språng och spurt (till höger). Till och med *Tomb Raider*-veteraner kommer bli överraskade av de nya situationer som kan lösas med dessa. Fällor som är svårare att undvika och mer undangömda hemlisar. Och Lara lika snygg som vanligt när hon utför dem...**









[1] Känslan av rymd i *TR 3* är ibland imponerande. [2] Lara plockar upp en pryl. [circle] Den tredje Indien-banan innehåller denna fyrhjuling. [3] Ytterligare en spänstig raptor.

BANORNA ÄR VÄL AVVÄGDA MED ÖVERRASKNINGAR OCH EFFEKTER. DESSUTOM FINNS DET OLIKA VÄGAR GENOM BANORNA TILL SAMMA MÅL.

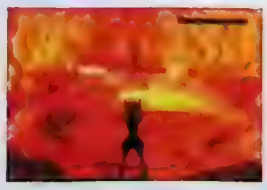
zona, söderhavsön och Antarktis – har sin egen stil, men precis som de tidigare spelen är de olika delbanorna av väldigt varierande kvalité. Kajen i London är ibland lite frusterande och menlös. När man kommer upp på taken så är det mer ben- än tankeverksamhet som krävs. Men banan efter det, Aldwych, är genial då Lara utforskar den övergivna tunnelbanestationen. Överlag är banorna väl avvägda med överraskningar och nya effekter.

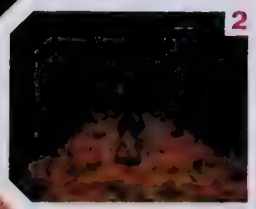
Den mest radikala förändringen gentemot de tidigare delarna av *Tomb Raider* är att man kan välja olika vägar genom banorna för att komma till målet. En väg är lätt att upptäcka och är ofta enklare. Den andra kanske är mer undangömd, men bjuder på en tyngre spelupplevelse. Ett bra exempel är söderhavsön, där spelaren kommer till ett rum med en låst dörr och en gång genom en mindre grotta. Den senare är väldigt enkel, men om man hittar på något sätt att få upp dörren, så leder den till en komplicerad struktur bestående av plattformar och stup. Något som höjer värdet om man skulle vilja spela om spelet. Eller också inte.

Banorna i *Tomb Raider 3* består helt otippat mest av spakdragande, nyckelsökande och *Tomb Raider*-seriens svagaste länk: striderna. Men det är en del saker som man kanske missar första gången man spelar. Som att man faktiskt kan smyga förbi en del vakter, och att en

BOSSARNA

Trots att de två första spelen hade sina egna slutmonster – vem kan glömma The Abortion i Tomb Raider – så är treans bossar lite svårare att spöa. Beväpnade med bitar av meteoriten som Lara letar efter kan de döda henne i en enda rörelse – minst sagt svåra att ta kål på.





[1] Läskigt. Och värre blir det. [2] Konstigt nog skriker hon inte att hon hatar ormar. [3] Som vin, bättre med tiden. [4] Återinför nattrafiken i tunnelbanan!

BETYG

Svenska PlayStation Magasinet

- GRAFIK: Snyggt. Bäst i hela serien *10*
- SPELBARHET: Strålande. Mer innovativt och svårare än *TR 2* *9*
- HÅLLBARHET: Mycket lång – den hemliga banan oräknad... *10*

Otroligt. Hur kunde Core få plats med så mycket på bara ett år? En otroligt bra avslutning på en lysande trilogi. Man fortsätter helt enkelt tills man klarar det.

10 AV 10

Tomb Raider 3

[1] Ännu ett exempel på de vackra scenerierna i *Tomb Raider 3*. [circle] Ett svårt hopp.

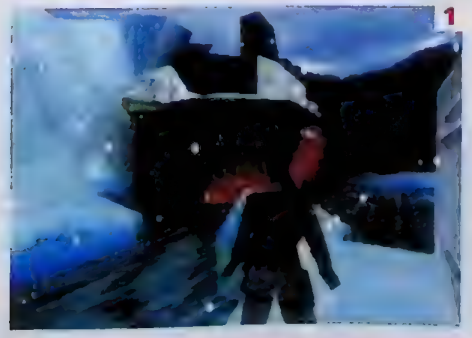
del karaktärer inte attackerar om man inte får för sig att skada dem först – de kanske till och med hjälper Lara en bit på vägen. Olika karaktärer och fiender agerar alltså på helt olika sätt; på den mystiska Area 51-banan finns det till exempel några soldater som slår på olika säkerhetssystem vilket försvårar banan avsevärt.

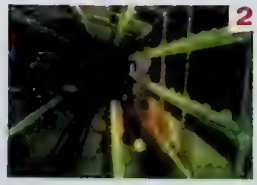
Det finns en hel del ytterligare saker vi skulle kunna berätta om, som fordonen, de snygga mellanscenerna, nya vapen och feta slutmonster... men något får ni ta och upptäcka själva.

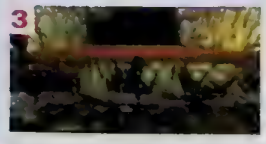
Slutligen. *Tomb Raider 3* är en passande final på en rätt annorlunda trilogi. En trilogi där alla spelen varit värda full pott i betyg. Även om del tre aldrig skulle kunna överraska som del ett gjorde, så spöar det ialla-fall helt klart del två vid mållinjen. Dock verkar det osäkert om den sista delen kommer att bli en lika stor publiksuccé som tillverkarna hoppas på. Spelet är helt enkelt kanske lite för svårt för den genomsnittlige spelaren, men förutom den lilla nackdelen är spelet jättebra.

PENSIONSSPARA

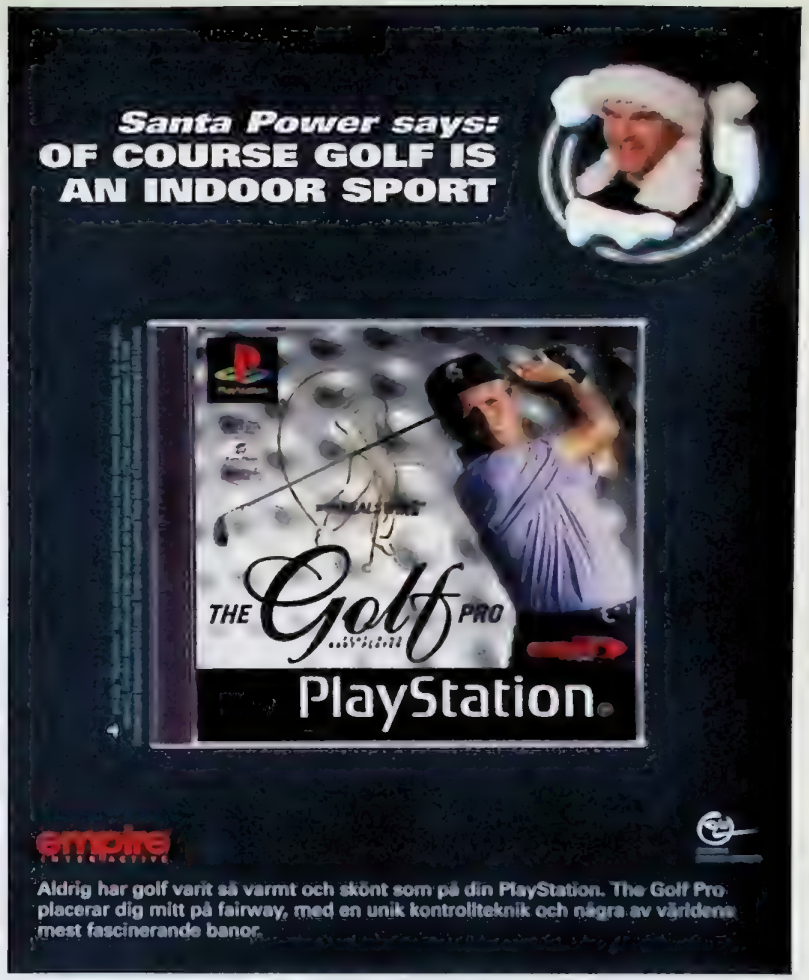
En annan stor skillnad i *Tomb Raider 3* är att sparkristallerna är tillbaka. Utspridda på vissa viktiga punkter, och ofta undangömda som hemligheter, kan man spara sin position. Men ska man spara nu eller senare? Ett svårt val...







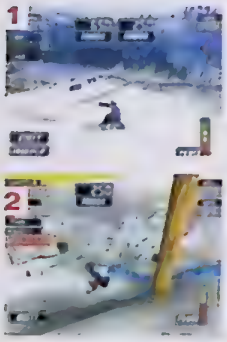
[1] Det är svårt att ta sig ombord på skeppet. [2] Det här kommer att göra ont, om Lara inte hinner dyka in genom ingången. [3] Det här *gör* ont!



Cool Boarders 3

Originalet var bra och uppföljaren ännu bättre.

Frågan är hur pass mycket bättre trean egentligen är.



[1-2] Misslyckas man med ett åk måste man stänga av och ladda om spelet för att börja om på nytt. Tyvärr.

Så nära men ändå så långt ifrån. *Cool Boarders 3* är tveklöst det bästa snowboard-spelet till PlayStation. Utseendemässigt sopar det banan med de tidigare titlarna i serien och även banorna är mer välgjorda än förut. Dessutom är det fruktansvärt roligt att spela. Faktum är att man i princip aldrig har tråkigt medan man spelar. Så vad är det då som vi är missnöjda med? Egentligen ingenting särskilt, förutom att det inte är perfekt.

En av de största bristerna hos *Cool Boarders 3* är de långa laddningstiderna mellan banorna. Det kanske inte låter så himla allvarligt, men vi kan garantera att det är fruktansvärt irriterande. Dessutom måste man hela tiden gå in och ut ur de olika menyerna på ett omständligt sätt för att komma dit man ska.

Andra problem är att det snabbt blir väldigt svårt och att man inte får veta vilken bana som kommer härnäst när man ska välja bräda (vilket är av stor betydelse). Medan vi ändå är inne på tävlingsmomenten kan vi passa på att beklaga oss över det faktum att man inte omedelbart kan spela om en bana när man har gjort bort sig. Trots att man har sparat precis innan banan måste man stänga av och ladda om spelet igen. Varför har Sony krånglat till det så?

Men det värsta av allt är ändå att half pipe-banan, spelets absoluta höjdpunkt, inte innehåller någon "riktig" möjlighet att tävla mot en kompis. Av förståeliga skäl kan man bara spela med delad skärm på de linjära banorna Downhill, Slalom och Boarder X. Och visserligen finns det ingen anledning till varför man skulle kunna åka half pipe två stycken samtidigt. Men varför finns det ingen poängtavla där flera åkares resultat presenteras? Det skulle ha gjort det hela ännu roligare.

[1] Det här är inte så svårt som det ser ut. [2] Repriserna är bra i studiesyfte.

EN AV DE STÖRSTA BRISTERNA HOS *COOL BOARDERS 3* ÄR DE LÅNGA LADDNINGSTIDERNA MELLAN BANORNA. DET KANSKE INTE LÅTER SÅ HIMLA ALLVARLIGT, MEN VI KAN GARANTERA ATT DET ÄR FRUKTANSVÄRT IRRITERANDE.

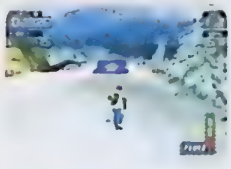
[1] Inte så himla många poäng, men de räknas i alla fall. [2] Början av ett lopp. [3] Så här ska ett hopp se ut.

Två spelare | Minneskort kompatibelt | D-SHOCK ANALOG kompatibelt

■ UTGIVARE: SCEE ■ DISTRIBUTÖR: Egmont

■ UTVECKLARE: SCEE ■ SPELTYP: Sport

ROLIGARE KAN DET KNAPPAST BLI



Down Hill
Tricks i hög fart. Kul.

Boarder X
Portar och tricks. Svårt.

Slalom
Är vad det låter. Snabbt.

Half Pipe
Briljant teknik.

Big Air
Höga hopp och Stora tricks.

Slope Style
Farlig downhill.

[1] En blandande uppvisning. [2] Så här ser det ut i loppen. [3] Aj, aj ,aj! [4] Den där, tack.

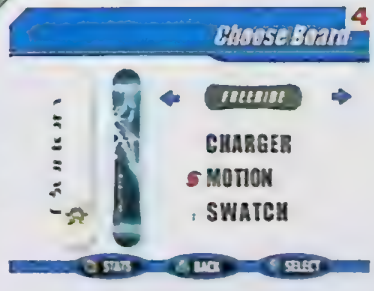
1

2

3

För övrigt innehåller *Cool Boarders 3* enbart trevligheter. Och det bästa av allt är banorna. Samtliga är snyggt designade och fulla av trickmöjligheter. I downhill-grenarna Slope Style, Boarder X och Slalom handlar det om utförsåkning kombinerat med olika moment, exempelvis hopp, medan man i Half Pipe-vallen och i Big Air-tävlingen ska våga göra så riskabla trick som möjligt. Och det är inte förrän man ger sig i kast med detta som man lär sig att uppskatta spelkontrollen.

Som helhet betraktat är detta ett väldigt bra spel och Sony har all anledning att vara nöjda med resultatet. Med en analog handkontroll och flitigt övande blir *Cool Boarders 3* hur kul som helst. Synd bara att det inte är perfekt, för det skulle det kunnat ha varit.



4

1

2

3

[1] So upp i backen! [2] Ett djävulskt hopp. [3] Men det gick ju bra i alla fall. [4] Stilpoäng.

4

Alternatively...

Cool Boarders 2	8/10	PSM#2
Cool Boarders 3	8/10	PSM#13
Chill	8/10	PSM#5

BETYG

■ GRAFIK: Snyggaste *Cool Boarders*-spelet hittills 8

■ SPELBARHET: Half Pipe-banan är beroendeframkallande! 8

■ HÅLLBARHET: Stort och tålamodskrävande 8

Svenska PlayStation Magasinet

Inte långt ifrån ett riktigt mästerverk. Hade bara Sony ansträngt sig lite till hade de skapat det perfekta snowboardspelet.

8

AV 10

3 ÅRS GARANTI PÅ NYTT
24 TIMMARS LEVERANS
1 ÅRS GARANTI PÅ BEG.

KÖPER BYTER SÄLJER

www.spelia.se

	nytt/ beg. /vi köper		
4-4-2 Soccer	399	350	150
Actua Golf	199	150	50
Actua Golf 2	399	350	150
Actua Golf 3	399	350	150
Actua Ice Hockey	449	300	125
Actua Soccer	249	100	25
Actua Soccer 2	349	300	125
Actua Soccer 3	399	350	150
Actua S.Club Edition	449	300	125
Actua Tennis	399	350	150
Adidas Soccer	249	100	25
Adidas P. Soccer '97	199	150	50
Adidas P. Soccer '98	449	400	175
Agent Armstrong	449	400	175
Agile Warrior F-117	199	150	50
Air Combat	249	100	25
Air Combat 2	399	300	125
Air Race	449	400	175
AIV Evolution Global	399	200	75
Alien Trilogy	249	200	75
Allied General	449	400	175
All Star Tennis	449	400	175
Alone Dark-Jack is B.	349	200	75
Alundra	449	400	175
Andretti Racing	299	250	100
Apocalypse	429	400	175
Aquanuts Holiday	399	150	50
Area 51	449	250	100
Ark of Time	449	400	175
Armored Core	399	350	150
Assault	429	400	175
Assault Rigs	149	100	25
Asterix	449	400	175
Atari Greatest Hits	449	400	175
Auto Destruct	399	300	125
Ayrton Senna Kart	399	350	150
Ayrton Senna Kart 2	449	400	175
Azure Dreams	499	450	200
Baby Universe	449	400	175
Ballblazer Champ.	299	250	100
Batman Forever	399	350	150
Batman & Robin	449	400	175
Battle Sports	199	150	50
Battle Station	299	250	100
Beast Wars	199	100	25
Bedlam	99	100	25
Big Hurt Baseball	399	350	150
Black Dawn	199	150	50
Blam! Machinehead	299	250	100
Blast Chamber	149	100	25
Blasto	399	350	150
Blast Radius	449	400	175
Blaze & Blade	449	400	175
Blazing Dragons	299	250	100
Bloody Roar	249	200	75
B-Movie	449	400	175
Bomberman World	399	350	150
Brahma Force	449	400	175
Break Point Tennis	199	150	50
Breath of Fire 3	449	400	175
Broken Helix	199	150	50
Broken Sword	399	300	125
Broken Sword 2	449	350	150
Brunswick Bowling	449	400	175
Bubble Bobble	399	350	150
Bubsy 3D	449	400	175
Bugriders	199	150	50
Burning Road	299	200	75
Bushido Blade	399	200	75
Bust a Groove	399	350	150
Bust a Move 2	249	200	75
Bust a Move 3	299	250	100
C3 Racing	449	400	175
Cardinal Syn	449	400	175
Carnage Heart	199	150	50
Casper	399	300	125
Castlevania	199	150	50
C.H.Superbike Champ.	449	400	175
Caesars Palace	449	400	175
Cheesy	349	250	100
Chessmaster 3D	399	350	150
Chill	199	150	50
Chronicles of Sword	449	150	50
Circuit Breakers	349	300	125
City of Lost Children	299	250	100
Clock Tower	449	250	100
Colin McRae Rally	449	400	175
Colony Wars	449	200	75
Colony Wars-Veng..	479	400	175

Command & Conquer	249	200	75
Constructor	449	400	175
Contra	299	250	100

	nytt/ beg. /vi köper		
Cool Boarders	349	300	125
Cool Boarders 2	399	350	150
Cool Boarders 3	399	350	150
Cool Boarders 3+Cd C.	449	400	175
Courier Crisis	399	350	150
Crash Bandicoot	249	200	75
Crash Bandicoot 2	449	350	150
Crash Bandicoot 3	449	400	175
Crime Killer	299	250	100
Crisis City	699	550	250
Critical Depth	199	150	100
Criticom	299	150	50

Croc	249	200	75
Crow - City of Angels	449	150	50
Crusader No Remorse	199	150	50
Crypt Killer	199	150	50
Cyberia	149	50	25
Cybersled	399	200	75
Cyberspeed	149	100	25
D	349	200	75
Dark Forces	399	300	125
Darklight Conflict	149	100	25
Dark Omen	299	250	100
Darkstalkers	299	150	50
Davis Cup Tennis	299	200	75
Dead Ball Zone	199	150	50
Dead or Alive	399	300	125
Deathtrap Dungeon	449	250	100
Defcon 5	299	100	25
Descent	149	100	25
Descent 2	99	100	25
Destruction Derby	249	100	25
Destruction Derby 2	249	200	75
Devil's Deception	449	400	175
Diablo	299	250	100
Die Hard Trilogy	249	200	75
Discworld	349	200	75
Discworld 2	449	300	125
Disruptor	199	150	50
Doom	249	200	75
Dragonheart	299	100	25
Duke Nukem	299	250	100
Duke Nukem 2	449	400	175
Dynasty Warriors	299	150	50
Earthworm Jim 2	399	350	150
Einhänder	449	400	175
Eliminator	449	400	175
Epidemic	399	350	150
ESPN Extreme G.	399	350	150
ESPN Extreme G. 2	449	400	175
Everybody's Golf	449	400	175
Excalibur 2555 AD	449	150	50
Exhumed	449	250	100
Explosive Racing	449	400	175
Extreme Pinball	199	150	50
Extreme Snowbreak	449	400	175
Fade to Black	199	100	25
Fantastic Four	149	100	25
Felony 11-79	449	400	175
FIFA '96	249	50	25
FIFA '97	299	150	50
FIFA '98-Road to W.C	299	250	100
FIFA '99	449	400	175
Fifth Element	399	350	150
Fighting Force	299	250	100
Final Doom	249	200	75
Final F. Tactics	449	400	175
Final Fantasy 7	449	300	125
Firo & Klawd	399	350	150
Fluid	399	350	150
Floating Runner	399	300	125
Formula 1	249	100	25
Formula 1 '97	299	200	75
Formula 1 '98	479	400	175
Formula Karts	449	400	175
Forsaken	299	250	100
Frenzy!	449	400	175
Frogger	399	350	150
Full Tilt Battle Pinball	449	400	175
Future C. LAPD 2100	429	350	150
Galaxian 3	399	250	100
Galaxy Fight	299	250	100
G-Darius	449	400	175
Gex	399	250	100
Gex 3D	449	400	175
Ghost in the Shell	399	350	150
Goalstorm	199	150	50
Goast in the Shell	399	350	150
G-Police	299	150	50
Grand Theft Auto	249	200	75
Granstream Saga	449	400	175

	nytt/ beg. /vi köper		
Gran Turismo	449	400	175
Grid Run	299	250	175
Guilty gear	449	400	175
Gunship 2000	299	250	100
Hard Boiled	449	250	100
Hardcore 4x4	399	300	125
Heart of Darkness	449	350	150
Heavens Gate	449	400	175
Heberekes Popoitto	399	300	125
Herc's Adventure	449	400	175
Herkules	249	200	75
Hexen	449	350	150
Hi-Octane	99	100	25
Hyper Match Tennis	399	350	150
Impact Racing	299	100	25
Indy 500	449	400	175
In the Hunt	399	350	150
Incredible Hulk	399	300	125
Hugo	399	350	150
Independence Day	299	250	100
International Moto X	449	400	175
Int. S. Soccer Deluxe	449	300	125
Int. Super.Soccer Pro	249	200	75
Int.Superstar S.Pro '98	499	450	200
Iron & Blood	199	150	25
Ironman X/O	199	150	50
Iznogoud	449	300	125
Jersey Devil	299	250	100
Jet Rider	299	100	25
Jet Rider 2	399	350	150
Johnny Bazookatone	199	150	50
Jonah Lomu Rugby	449	400	175
Jumping Flash	199	150	50
Jumping Flash 2	299	150	50
Jupiter Strike	199	100	25
K1 Arena Fighters	449	400	175
Kick Off	349	300	125
Kileak the Blood	299	100	25
Killer Time	449	400	175
Killing Zone	299	150	50
King of Fighters '95	449	400	175
King's Field	349	100	25
KKND	449	400	175
Klonoa	449	350	150
Knockout Kings	429	400	175
Konami Open Golf	399	300	125
Krazy Ivan	199	150	50
Kurushi	449	150	50
Kula World	399	350	150
Last Report	449	300	125
Legacy of Kain	399	200	75
Legend	449	400	175
Lemmings 3D	399	200	75
Lemmings Collection	349	300	125
Lethal Enforcers 1+2	449	300	125
Life Force Tenka	449	250	100
Little Big Adventure	399	200	75
Live Wired	449	400	175
Loaded	249	200	75
Lomax	299	250	100
Lone Soldier	349	250	100
Lost Vikings 2	199	150	50
Lost World-Jurassic	399	200	75
Lucky Luke	299	250	100
Machine Hunter	449	400	175
Madden NFL '97	249	200	75
Madden NFL '98	299	250	100
Madden NFL '99	429	350	150
Magic Carpet	299	100	25
Magic :The Gathering	449	400	175
Marvel Super Heroes	449	400	175
Mass Destruction	399	250	100
Masters of Teras Kasi	249	200	75
Match Day 3	449	400	175
Maximum Force	299	250	100
MDK	449	150	50
Mechwarrior 2	249	200	75
Medievil	399	350	150
Medievil + CD Case	449	400	175
Men in Black	399	350	150
Megaman 8	449	400	175
Megaman Battle & C.	449	400	175
Megaman Legends	479	400	175
Megaman X3	449	400	175
Megaman X4	479	400	175
Mickey's Wild Adv.	249	200	75
Midnight Run	449	400	175
Micro Machines V3	249	200	75
Monopoly	399	350	150
Monster Trucks	449	300	125
Mortal Kombat-Sub Z.	299	250	100
Mortal Kombat Trilogy	249	200	75
Mortal Kombat 3	399	150	50
Moto Racer	399	350	150
Moto Racer 2	449	400	175
Motorhead	299	250	100
Motor Mash	449	400	175
Motortoon GP 2	399	200	75
Myst	449	350	150
N 20	449	400	175
Nagano W Olymp.'98	299	150	50
Namco Museum 1	299	250	100
Namco Museum 2	399	350	150
Namco Museum 3	399	350	150
Namco Museum 4	399	350	150
Namco Museum 5	449	400	175

	nytt/ beg. /vi köper		
Nanotek Warriors	299	250	100
Nascar '98	299	250	100
Nascar '99	429	350	150
NBA Fastbreak '98	299	250	100
NBA In the Zone	349	100	25
NBA In the Zone 2	449	150	50
NBA In The Zone'98	449	400	175
NBA Jam Extreme	149	100	25
NBA Jam T.E	299	200	75
NBA Live '96	249	150	50
NBA Live '97	299	200	75
NBA Live'98	299	250	100
NBA Live '99	429	350	150
NBA Pro '98	449	400	175
Need For Speed	249	200	75
Need for Speed 2	399	250	100
Need for Speed 3	399	350	150
Newman Haas Racing	449	250	100
NFL Gameday	349	150	50
NFL Gameday '97	449	400	175
NFL Quarterback '97	199	150	50
NFL Quarterback C.'98	449	400	175
NFL Xtreme	449	400	175
NHL '97	199	100	25
NHL '98	199	150	50
NHL '99	449	400	175
NHL Breakaway '98	449	150	50
NHL Face Off	199	50	25
NHL Face Off '97	299	100	25
NHL Face Off '98	299	250	100
NHL Powerplay	399	150	50
NHL Powerplay '98	299	250	100
Nightmare Creatures	449	300	125
Ninja	479	400	175
No One Stop Mr.Dom.	429	350	150
Novastorm	299	100	50
Nuclear Strike	199	150	50
O.D.T	479	400	175
Oddworld:Abe Odess.	249	200	75
Oddworld Abe Exodus	449	400	175
Off Road Challange	449	400	175
Off World Interceptor	299	200	75
Ogre Battle	449	400	175
Olympic Games	399	250	125
Olympic Soccer	399	100	75
One	399	350	150
Only War	449	400	175
Onside Soccer	299	250	100
Overblood	199	150	50
Overboard!	449	250	100
Parappa the Rapper	399	150	50
Pax Corpus	399	300	125
Peak Performance	449	400	175
Penny Racers	449	350	150
Pete Sampras Tennis	399	350	150
Pet in TV	399	350	150
Pandemonium	249	200	75
Pandemonium 2	449	400	175
Panzer General	399	350	150
Perfect Assassin	449	400	175
Perfect Weapon	399	200	75
PGA '96	199	150	50
PGA '97	249	200	75
PGA '98	299	250	100
Phat Air Extreme S.	299	250	100
Philosoma	299	100	25
Pitball	299	250	100
Pitfall 3D	299	200	75
Player Manager	449	400	175
Pocket Fighters	479	400	175
Po'Ed	399	350	150
Point Blank	399	350	150
Point Blank + pistol	799	650	300
Pool Shark	399	350	150
Populous 3	449	400	175
Porsche Challenge	249	150	50
Powerboat Racing	299	250	100
Powermove Wrestling	399	250	100
Powerplay Hockey	449	400	175
Pow. Play Hockey'98	449	400	175
Powerserve	299	100	25
Power Soccer 2	299	250	100
Poy! Poy!	449	300	125
Premier Manager '98	399	350	150
Primal Rage	299	250	100
Prime Goal	399	350	150
Pro Pinball	399	350	150
Pro Pinball Big Race	449	400	175
Pro Pinball-Timeshock	449	400	175
Project Overkill	399	350	150
Psybadeck	479	400	175
Psychic Detective	399	250	100
Psychic Force	299	250	100
Puma Street Soccer	449	400	175
Rage Racer	249	150	50
Raging Skies	399	200	75
Raiden Project	399	250	100
Rally Cross	399	350	150
Rampage World Tour	299	150	50
Rapid Reload	299	200	75
Rapid Racer	399	350	150
Rascal	299	150	50
Rat Attack	449	400	175
Raven Project	449	300	125

	nytt/ beg. /vi köper		
Rayman	249	200	75
Ray Storm	399	350	150
Ray Tracers	449	400	175
Real Bout Fatal Fury	399	350	150
Rebel Assault 2	449	200	75
Reboot	199	150	50
Red Alert : C&C 2	449	400	175
Red Alert Retaliation	449	350	150
Reloaded	399	150	50
Resident Evil	249	200	75
Resident Evil Dir.Cut	449	300	125
Resident Evil 2	499	400	175
Return Fire	399	250	100
Revolution X	299	100	25
Ridge Racer	249	100	25
Ridge Racer Revol.	249	200	75
Riot	399	350	150
Rise 2 -Resurrection	149	100	25
Risk	399	350	150
Rival Schools	479	400	175
Riven - Myst 2	399	300	125
Road Rage	449	400	175
Road Rash	249	200	75
Road Rash 3D	299	250	100
Robopit	299	250	100
Robotron X	399	250	100
Rock & Roll Racing 2	449	400	175
Rosco McQueen	399	350	150
R-Types Collection	479	400	175
Rushdown	449	400	175
Ruud Gullit Striker	449	400	175
Saga Frontier	449	400	175
Samurai Showdown 3	449	400	175
San Francisco Rush	449	400	175
Sentient	199	150	50
Sentinel Returns	499	450	200
Shadow Gunner	449	400	175
Shadow Master	449	200	75
Shellshock	399	150	50
Shockwave Assault	199	100	25
Sim City 2000	399	350	150
Skeleton Warriors	199	150	50
Skullmonkeys	449	250	100
Skull of Time	449	400	175
Slam & Jam	199	150	50
Slamscape	349	200	75
Small Soldiers	429	350	300
Smash Court Tennis	399	350	150
Snow Racer '98	299	250	100
Soccer '97	299	150	50
Soul Blade	299	250	100
Soviet Strike	249	150	50
Spacehulk V.O.T.B.A	199	150	50
Space Jam	299	150	50
Spawn the Eternal	399	350	150
Speedster	299	250	100
Spice World	249	200	75
Spider	399	250	100
Spot Goes Hollywood	399	200	75
Spyro the Dragon	399	350	150
Spyro + CD Case	449	400	175
Starblade Alpha	199	100	25
Starfighter 3000	149	100	25
Starwinder	399	350	150
Star Gladiators	299	250	100
Steel Harbringer	399	100	25
Steel Reign	299	250	100
Street Racer	299	250	100
Streetfight.Ex Plus	449	250	100
Streetfighter 2 -Movie	399	150	50
Streetfighter Alpha	299	250	100
Streetfighter Alpha 2	499	400	175
Streetfighter Collect.	499	450	200
Strike Point	449	400	175
Striker '96	149	100	25
Suikoden	449	250	100
Super Match Soccer	299	250	100
Super Pang Coll.	449	400	175
Super Puzz. Fighter 2	449	400	175
Supersonic Racers	299	250	100
Swagman	149	100	25
Syndicate Wars	299	150	50
Tekken	249	150	50
Tekken 2	249	200	75
Tekken 3	449	400	175
Tempest X3	149	100	25
Tenchu	449	400	175
Tennis Arena	449	400	175
Ten Pin Alley	349	300	125
Test Drive 4	399	350	150
Test Drive 5	429	350	150
Test Drive -Off-Road	449	400	175
Test Drive 4x4	429	350	150
Tetris Plus	449	400	175
The Note	449	400	175
Theme Hospital	399	350	150
Theme Park	399	250	100
Thrill Kill	449	400	175
Thunderhawk 2	249	150	50
Tiger Shark	449	400	175
Tiger Woods '99	429	350	150
Tilt	299	250	100
Time Commando	199	150	50
Time Crisis	249	200	75
Titan Wars	399	300	125
Tobal No.1	449	100	25

	nytt/ beg. /vi köper		
Time Crisis + pistol	599	500	175
Toca Touring Cars	249	200	75
Toca Touring Cars 2	449	400	175
Tokyo Highway Battle	449	300	125
Tombi	399	350	150
Tomb Raider	249	200	75
Tomb Raider 2	449	250	100
Tomb Raider 3	449	400	175
Top Gun	399	300	125
Toshinden	249	100	25
Toshinden 2	199	150	50
Toshinden 3	399	350	150
Total Drivin'	299	200	75
Total Eclipse	99	100	25
Total NBA '96	349	50	25
Total NBA '97	449	100	25
Total NBA '98	399	350	150
Transport Tycoon	449	400	175
Trash It	449	300	125
Track & Field	249	200	75
Treasures of the Deep	399	350	150
True Pinball	249	200	75
Tunnel B1	99	100	25
Twisted Metal	399	300	125
Twisted Metal 2	449	400	175
Vandal Hearts	449	200	75
Victory Boxing JVC	399	200	75
Victory Boxing JVC 2	429	400	175
Viewpoint	199	150	50
Vigilante 8	449	400	175
Viper	449	400	175
Virtual Golf	199	150	50
Virtual Open Tennis	299	250	100
Virtual Pool	149	100	25
VMX Racing	449	400	175
Viva fotball	449	400	175
V-Ball	449	400	175
V-Rally	249	200	75
VR Sports Baseb. '97	449	400	175
VR Sports Baseb. '99	479	400	175
War Gods	449	150	50
Warcraft 2	299	250	100
Warhammer	449	250	100
Warhawk	399	100	25
Wayne Gretzky H. '98	299	250	100
WCW vs the World	449	400	175
WCW Nitro	449	400	175
Whizz	399	250	100
Wild 9	449	400	175
Wild Arms	449	400	175
Wing Commander 3	299	100	25
Wing Commander 4	399	300	125
Wing Over	449	400	175
Williams Arcade Coll.	399	350	150
Wipeout	249	100	25
Wipeout 2097	249	150	50
World Cup Golf	199	100	25
World Cup '98	299	250	100
World L. Soccer '98	299	250	100
World L. Soccer '99	449	400	175
Worms	249	200	75
Wrecking Crew	449	400	175
Wrestlemania	299	150	50
VS	299	250	100
WWF in Your House	399	350	150
WWF Warzone	449	400	175
X2	399	350	150
X-Com	399	250	75
X-Com 2	399	300	125
X-Men	449	400	175
X-Men vs Streetfight.	479	400	175
Xevious 3D	399	350	150
Z	449	250	100
Zero Divide	299	100	25
Zero Divide 2	449	400	175

Postorder / Butik / Orderfax
måndag-fredag 11.00-18.00
lördag 11.00-15.00
dygnet runt
08/150 600
08/150 700

LIM

Fri frakt vid beställning av 3 eller fler spel

PlayStation

Ny maskin inkl. [redacted] handkontroll, kablar, demo cd & 1 års garanti.

BEGAGNAD PLAYSTATION

Vi Köper : 600:-
Vi Säljer : 1000:-

Ny maskin inkl. [redacted] handkontroll, 2 st valfria spel eller 4st begagnade spel ur kolumnen nedan, 1 extra handkontroll, minneskort, PSX-Väska, kablar, demo cd och 1 års garanti.

TILLBEHÖR

NYA SPEL:

Fifa '99 — Formula 1 '98

Oddw. Abe's Exodus — Rival Schools

Toca Touring Car 2 — Tomb Raider 3

BEG. SPEL:

Perfect Weapon — Pitfall 3D

Rascal — Riven

Soccer '97 — Total NBA '96

Vi söljer spel till alla system:

PC · Nintendo 64 · Dreamcast · Nintendo

KÖP

Ring, faxa eller skicka in beställnings kupongen på de spel du önskar köpa.

BYT

1.) Skicka dina spel ihop med en lapp där du räknat ut hur mycket du får per spel & den totala summan. Se efter vad vi betalar i kolumnen längst till höger om speltiteln. (överskriften lyder: *vi köper*).

2.) Sätt ihop en lista på vilka spel du vill ha, samt reservtitlar ifall spelet skulle vara slut i lager. Glöm ej att skriva om du vill ha ett nytt eller begagnat spel. Om spelen du byter in är mer värda än de spel du köper, får du pengar tillbaks, glöm ej att skriva postgironr. eller bankgironr.

3.) Skriv ditt namn, adress, postnummer, telefonnummer och personnummer. Om du är under 16 år ber vi om målsmans underskrift. Spelen kommer till dig inom 3 dagar från det att vi fått ditt paket.

SÄLJ

När du säljer spel till oss gör du på samma sätt som när du byter spel,
men i detta fall får du pengar direkt.
Pengarna kommer till dig inom 1-2 veckor.

VÅR ADRESS ÄR: **SPELIA**
BOX 190 20
104 32 STOCKHOLM

KÖPINFORMATION

- Våra inköpspriser gäller per postorder.
- Alla priser är inkl. moms.
- Postavgifter tillkommer med 55:-/brev & 105:-/paket
- Ej utlösta paket debiteras med 150:-
- 3 års garanti på nytt/1 års garanti beg. (lasermaskiner=1år)(lasermaskiner=6mån.)
- Priserna gäller t.om nästa nummer av Playstation Magasinet eller t.om 15 Januari 1999.
- Vi reserverar oss för ev. prisändringar/tryckfel.
- För att garantera att ni får er beställning före jul ber vi er att beställa spel före 22 December & spelkonsoller före 18 December.

Valhallavägen 36
Tekniska Högskolan

Gör din beställning & skicka in Portofritt!

(kopiera gärna denna beställningstallong & dela ut till kompisar & bekanta)

	Produkt:	pris:
1.		
2.		
3.		
4.		
5.		

Namn. _____

Adress. _____

Postnr. _____ Postadress: _____

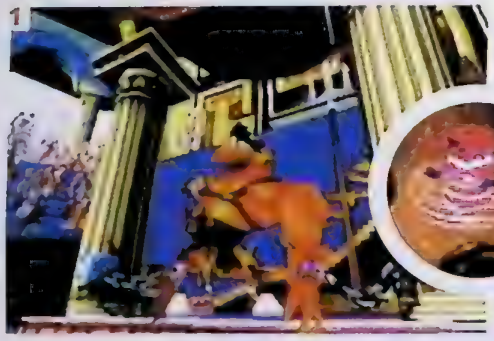
Tel: _____ Målsmans sign >16år _____

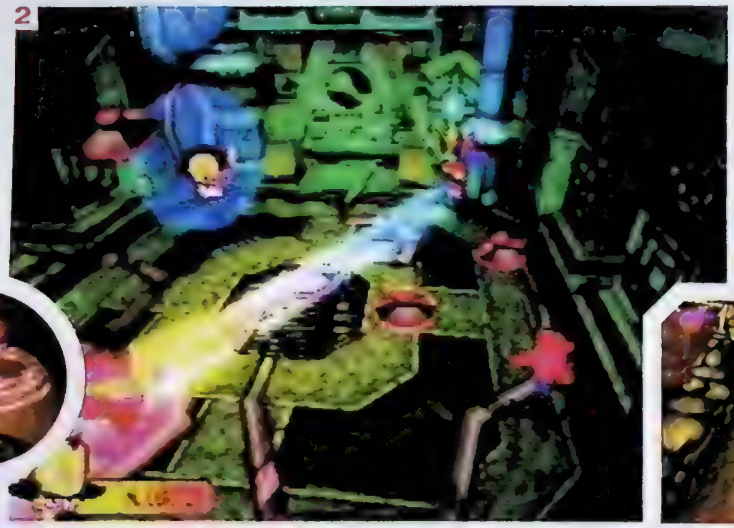
Frankeras ej SPELIA betalar porto

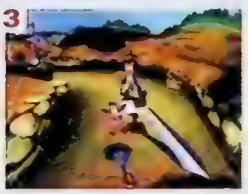
SPELIA

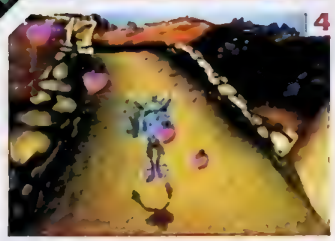
Svarspost
121079300
110 19 Stockholm

[1] Det första slutmonstret, Tiny Tiger, är på väg att ta sig loss. [2] N Cortex demonstrerar sina nya krafter. [3] Animationerna när man dör är suveräna. Finns 15 olika. [4] Crashs ängel flyger mot himlen med vingar och käpp.









Crash Bandicoot 3: Warped

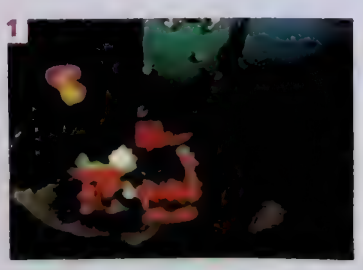
Nu är han tillbaka för ett tredje plattformstokeri, men är det bättre än de tidigare eller bara ett sätt för Sony att casha in mer deg? Läs mer...

De stora spelföretagen, precis som de små sportlagen, har alla en maskot. En figur som är företagets mest välkända pixelhög, som kan garantera en bra försäljningssiffra oavsett kvalitén på produkten – precis som kända actionskådisar gör med mediokra filmer. Nintendo har en tjockis till rörmokare och Sega har en blå igelkott. Och även om han inte är en officiell maskot så passar Crash Bandicoot (enligt ordboken: 1. stor indisk råtta 2. punggrävling, bandikut) Sony perfekt. Förutom att han är en rätt speciell figur med rätt unika rörelser så är alla spel med honom i rollen väldigt bra. Och denna utgåva är utan tvekan den mest efterlängtade. Cynikerna har ofta kritiserat Crash Bandicoot och menat att det är ett enformigt 2,5D-spel utan några större kvalitéer. Men under tiden som trilogin har utvecklats har dessa personer fått allt svårare att försvara sina åsikter. Nya rörelser, grafik och smått beroendeframkallande spelkänsla har gjort att alla 3D-jämförelser varit onödiga.

När du för första gången snurrar igång CD-skivan får man lätt intrycket att ingenting är annorlunda. Precis som i *Crash Bandicoot 2* måste du hitta kristaller och ädelstenar. Varje bana har en kristall och en lysande ädelsten som man får genom att slå sönder alla lådor på en bana. En del banor har extra ädelstenar som gömmer sig bakom svårare stigar, eller som i fallet med de fem färgade ädelstenarna, som belöning om man bara tänker i lite andra banor. Du börjar i huvudwarprummet, som fungerar som en länk mellan de 5 världarna. Varje värld har fem banor, med ett slutmonster som kommer fram efter att man har hittat de fem kristallerna i varje värld – en kristall per bana. I början har man bara tillgång till en värld, och man får tillgång till nästa först när man spöat slutmonstret. Sen finns det förstås även en sjätte, hemlig värld som innehåller de svåraste och även de snyggaste banorna.

Den största likheten med de tidigare delarna är grafiken. Även om skärmen i *Crash Bandicoot 3* fylls med fler fiender, snyggare bakgrunder och fler färger (dessutom högupplöst) så är skillnaden mot de tidigare delarna (speciellt del två) inte speciellt markant. En del kanske skulle anse att det är ett misslyckande, speciellt som 3D-spel där man kan röra sig fritt är väldigt inne (Spyro t.ex.). Hur som helst så behöver faktiskt inte Crash Bandicoot någon "sexig" 3D-motor (som ändå ofta resulterar i att man ramlar ner från smala klippavsatser), utan spelet stödjer sig istället på två väldigt viktiga ingridienser vilket gör det bättre än *Spyro* och

> DEN STÖRSTA SKILLNADEN MELLAN *CRASH BANDICOOT* OCH ANDRA PLATTFORMSSPEL ÄR ATT DET FAKTISKT ÄR KUL ATT SPELA CRASH BANDICOOT.



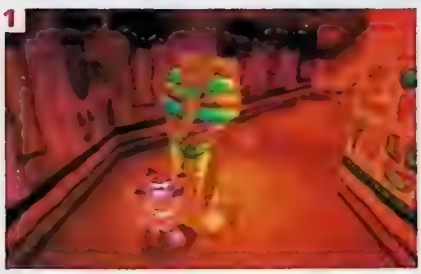
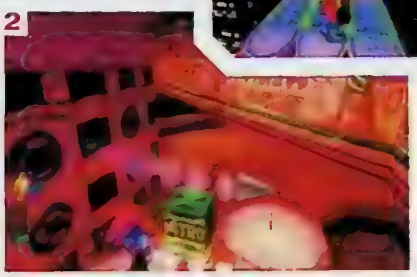
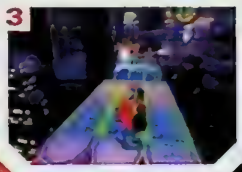
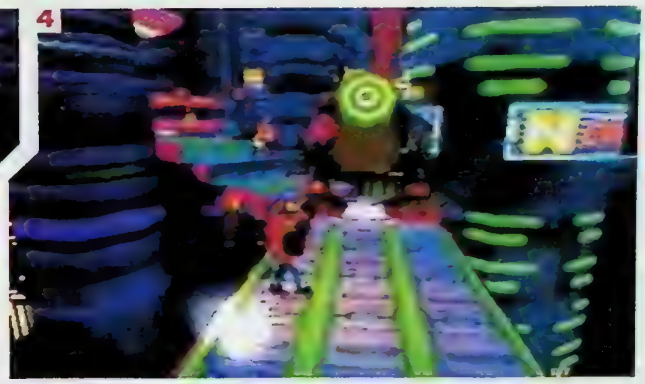
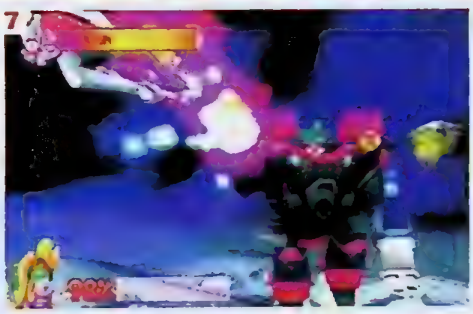
[1] Undervattensbanorna garanterar variation. [2] Följ efter äpplena!

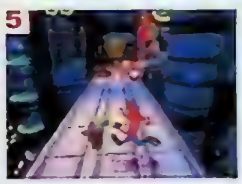
En spelare | Minneskort kompatibelt | D-SIDECHANGER kompatibelt

■ UTGIVARE: Sony ■ DISTRIBUTÖR: Egmont

■ UTVECKLARE: Naughty Dog ■ SPELTYP: Plattform

[1] Om du attackerar dessa kommer mumierna ut! [2] Ibland är det bra att krypa. [3] Märk de rörliga plattformerna. [4] Skjut ett äpple på målet för att oskadliggöra ED 209-esque-robotarna. [5] Masken skyddar dig mot en enda träff. [6] Svårt framöver. Ta det lugnt. [7] Den visuellt mest imponerande scenen i spelet.

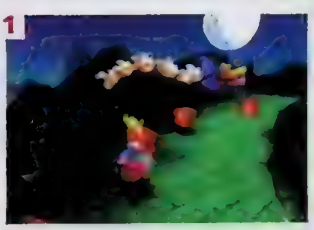








Gex. Den första är den alltför ofta bortglömda spelkänslan. Det är väldigt lätt och kul att kontrollera Crash. Den andra är den exakta kollisionsavkännaren som endast vid något enstaka tillfälle inte fungerar perfekt. Svårighetskurvan är också väldigt väl avvägd. De tidiga banorna är väldigt lätta till och med för min flickvän, utan att vara för lätta och tråkiga för de riktiga veteranerna. Den största skillnaden mellan *Crash Bandicoot* och andra plattformsspel är att det faktiskt är kul att spela *Crash Bandicoot*. Riktigt kul till och med. Det kanske låter konstigt, men om man tänker på det några sekunder så spelar de flesta av oss spel för att få spöa några motståndare, vara bättre än polarna eller för att helt enkelt klara spelet. *Crash Bandicoot* erbjuder dock inte några få tillfällen av skön spelkänsla, utan en mer dyngsur känsla av euforin som skulle fått Noaks ark att sjunka. *Crash Bandicoot 3* innehåller även nya sorts speltyper. Den traditionella spring-inåt-skärmen-filmat-bakifrån dominerar fortfarande och spring-iväg-från-monster-i-sidled dyker upp ibland. Det finns även två helt nya varianter. Den första är undervattensbanorna där Crash sätter på sig dykarutrustningen för att leta lite antikviteter. Förmågan att kunna simma omkring på skärmen samtidigt som man försöker undvika elakingar och den sköna sega undervattenskänsla som förmedlas gör dessa banor väldigt skönа att spela.

Den andra nya stilen, som kanske skall fungera som någon sorts muta till 3D-älskarna, är de fritt rörliga flyg- och körbanorna. **På dessa seglar Crash antingen fram i ett gammaldags propellerplan och**

[1] Det finns två storlekar på drakarna. [2] I *Crash Bandicoot 1* var det en rullande sten, i tvåan en gigantiskt isbjörn men i trean måste du springa ifrån en skitig Triceraptos! Glöm inte bort nya spurtfinessen!



KRASCHA RUNT

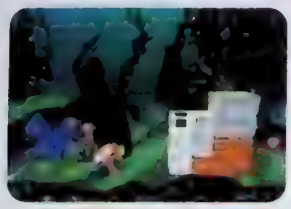
I *Crash Bandicoot 3* är du inte ensam. Det räcker inte med att du har Cocoa som hjälper till på de svårare banorna, utan du får även hjälp av en liten söt tigerunge samt en nyklackt dinosaurbebis. Dessa bidrar till spelvärdet eftersom man måste kontrollera dem på olika sätt samt att de alla har olika specialiteter. Just dessa banor blir därför extra roliga att spela.

DETTA ÄR HELT KLART DEN BÄSTA DELEN I SERIEN *CRASH BANDICOOT*, MEN ÄR DET VERKLIGEN VÄRT ATT SLÄNGA UT 400 SEK OM MAN ÄGER DE TVÅ TIDIGARE DELARNA?

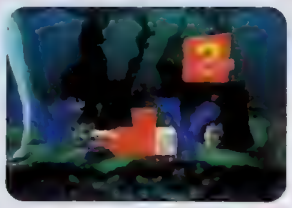
Crash Bandicoot:3: Warped

HUR FÅR JAG TAG PÅ ÄDELSTENEN ?

Det finns fem färgade ädelstenar i spelet och några är svårare att få tag på än andra. Den röda ädelstenen är en av de svåraste att hitta och kräver lite logiskt bakåttänkande.

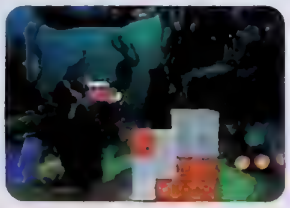


[1] Den där tomma lådan behöver fyllas.

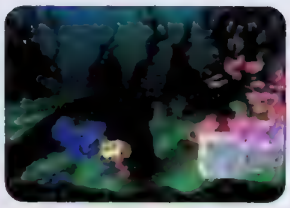


[2] Slå till !-lådan.

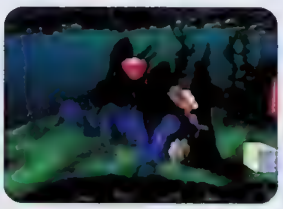
[3] Gå tillbaka samma väg som du kom...



[4] ... och rör vid TNT-lådan.

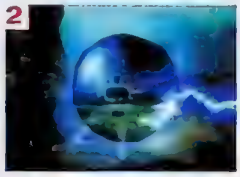


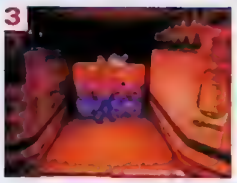
[5] Kaboom! Simma vidare...

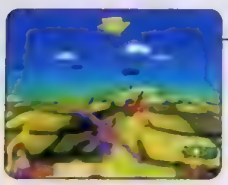


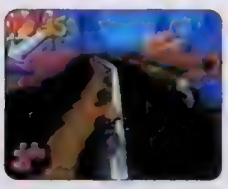
[6] ... och ta den röda juvelen.

[1] Välkommen till det hemliga warp-rummet. [2] Ingångarna till de olika banorna är fantastiska. [3] Ett enkelt magplask slår ut alla dessa lådor. [4] Den sista nivån. Flyg igenom alla ringar i tur och ordning. [5] En av de sköna flygbanorna – som snart blir långtrå*Zzzzzzzzz*....









I försöker skjuta ned allt som rör sig, eller så hoppar han på sin fräcka motorcykel för lite äkta Hell's Angels-fasoner. Till skillnad från vattenbanorna erbjuder dessa banor en glad överraskning men blir tyvärr väldigt snabbt enformiga och trista. På en del sådana banor tröttnar till och med Crash varpå hans kvinnliga följeslagare Cocoa får ta över. Förutom de få trista banorna finns det även en hel del nya, coola finesser. Den bästa är helt klart punggravlingens fem nya färdigheter, vilka han får en och en varefter han dodar slutmonstrena. Crash kan numera göra dubbelhopp (vilket är bra för att komma upp på svårnådda plattformar), en supersnurr (en kombination av fem attackersnurr som är bra att använda om man ska ta sig över stup och håligheter) och en vidareutveckling av den kända magplaskattacken som ger en större skaderadie. Men den bästa nya "färdigheten" är vapnet Äppelbazooka, eller för att vara helt korrekt: Vumpafrukt-kastaren. Detta projektilvapen ger Crash möjlighet att ta ut fiender på avstånd vilket till exempel behövs för att kunna ta ut den slutgiltiga monsterbossen N Cortex. Den sista nya färdigheten är "Crash Dash", eller Crash-rushen, som får punggravlingen att spurta som en riktig liten tok. Denna färdighet är användbar när man ska hämta reliker. Relikerna är ytterligare ett tillägg till *Crash Bandicoot 3*. När du tagit ädelstenen och klarat en bana kan du välja att senare gå tillbaka och försöka få en gammal relik genom att klara banan på en viss tid. Det finns tre olika reliker, Safir, Guld och Platinum och de grundas inte på antalet sålda spel utan på vilken tid man klarar banan. Ju snabbare, desto bättre relik. Denna funktion utökar livslängden på spelet väldigt långt, och man kan till och med utmana kompisar på vem som är snabbast. Det som dock gör *Crash Bandicoot 3* så bra är känslan för detaljer som följer genom spelet. Alltifrån animationen av fiender till de suverena tecknad-film-ljuden är i bästa klass. Bäst är ljuden när man gör sina snurräppel-attacker och de nya animationerna när man är uttråkad eller dör. Det är nästan värt att dö då och då för att få se alla unika och komiska dödsscener när de olika fienderna tar kål på en, som när Crash får sina kortbyxor avhuggna och fienden fnittrar åt honom, eller när en groda kysser en för att sedan förvandlas till en prins.

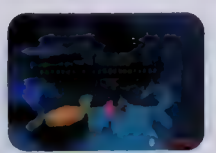
Detta är helt klart den bästa delen i serien *Crash Bandicoot*, men är det verkligen värt att slänga ut 400 sek om man äger de två tidigare delarna? Kort sagt, ja. Visserligen är det rätt likt de föregående delarna, men de nya finesserna, banorna, bantyperna och karaktärerna, för att inte glömma tidsvarianten, gör att detta är ett superbt spel för såväl veteraner som nykomlingar. Det enda du behöver i jul, med andra ord.

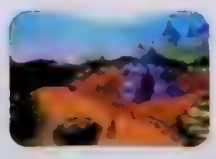
Alternativen:

Crash Bandicoot 3	9/10	*PSM13*
Gex 3D	8/10	*PSM05*
Spyro the Dragon	8/10	*PSM12*

EXTERNA OMRÅDEN

Precis som man har en grundväg genom banorna, finns det även små undangömda områden som man kan komma till när man lyckas med små delmål. Bonusplattformen tar dig till ett område fyllt av liv, lådor, frukt och allmäna godsaker. De färgade plattformarna blir solida efter att man hittat en likfärgad ädelsten. Sjörövarplattformen blir solid först när du hämtat allt annat i den världen, varpå den tar dig till ett mycket svårare område där en ädelsten finns som belöning.





BETYG

GRAFIK:	Mjukt, färgglatt och jättefint	9
SPELBARHET:	Väldigt roligt och perfekt för alla åldrar	9
HÅLLBARHET:	Relikerna gör att man vill spela om och om igen	8

Utan tvekan det bästa plattformsspelet till PlayStation. Förändrad och uppdaterad på alla olika nivåer. Rent ut sagt genialt!

9 AV 10

Svenska PlayStation Magasinet

En spelare | Minneskort kompatibelt

■ UTGIVARE: Psygnosis ■ DISTRIBUTÖR: Bonnier

■ UTVECKLARE: Psygnosis ■ SPELTYP: Blandat

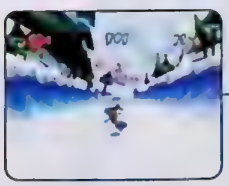
Psybadek

Det har två balla karaktärer, massvis av hipp musik och sponsras av ett populärt klädesmärke. Så vad skulle kunna gå fel?

Det mesta av handlingen i *Psybadek* kretsar runt hur man ska ta sig ned för banan på sitt "dek". Vilket är en ganska trist historia, det enda som är kul är de dansande träden längs

Finns det något värre än när någon som är 100 år gammal helt plötsligt börjar prata som en tonåring? Trodde väl inte det. Ung som gammal skruvar besvärat på sig när detta utspelas. Det finns massvis av exempel på dylik genans. Vilket osökt leder oss in på ämnet *Psybadek*.

Låt oss börja med att vara snälla: Det är en bra idé. *Psybadek* är en blandning av *Cool Boarders* och *PaRappa the Rapper* och har en mängd olika spel integrerade i sig. **Framför allt snowboarding (vilket de envisas med att kalla "deking" bara för att deras prylar inte förutsätter snö som underlag...)** En nivå kan dra in dig i ett snowboardrace, nästa är någon slags underlig pingvin-shoot 'em up. Men från en snowboard. Den här mångfalden av spel är uppbackad av jäkligt bra musik från David Holmes och Bentley Rhythm Ace. Du har två karaktärer att välja mellan, en pojke och en flicka som ser ut som David Beckham och Scary Spice – iklädda kläder från företaget Vans. Det är tänkt att man ska spela det här efter en kväll på klubben – det är funkigt och hippt, förstår ni. Och fantastiskt trendigt...



Det här spelet är ganska underligt. Här ska du, surfandes på din bräda, skjuta på pingviner som dansar ringdans runt dig. Gäsp.

Problemet är bara det att spelet är riktigt uselt. Nivåerna är som individuella mininivåer. En del är riktigt lätta, en del alldeles för svåra, en del har vettiga idéer, andra uppvisar det dummaste vi sett sedan *Spice World*.

Sedan har programmerarna försökt dölja faktumet att spelet är väldigt kort genom att göra det svårt: man blir tvungen att spela samma stinkande nivå gång på gång, tills man... tja, slänger det i soptunnan och plockar fram *PaRappa the Rapper* eller *Wipeout 2097*, *Bust A Groove* eller något annat bra spel.

BETYG

■ GRAFIK:	Tecknad och snygg 7
■ SPELBARHET:	Titta noga, du kanske hittar någon 4
■ HÅLLBARHET:	Snälla, ta bort det 4

Vare sig stort eller smart. *Psybadek* försöker alldeles för mycket att vara hippt och misslyckas stort. Någon borde ha dragit i bromsen innan spelet släpptes.

4 AV 10

[1] AC Milan mot Chelsea? Det här måste vara fantasifotboll. [2] Ett lockande öppet mål. [3-4] Mmm, statistik... Vad gott jag får! [5] Ian Brown eller Rick Witter i målet? Du bestämmer. [6] En annorlunda vinkel.

FIFA '99

Efter en sommar i Frankrikes sol, siktar nu Electronic Arts på en topplacering i Premier League.

[1] Motion capture? Vi älskar det. [2] Hårt tryck på mål.

Bland kan man nästan tro att konsten imiterar livet, som när fotbollsspelens kamp på PlayStation allt mer börjar likna den brittiska fotbollsscenen. Electronic Arts har tillräckligt mycket pengar för att kunna besöka Italien, Frankrike och andra fotbollsnationer och se till att spelplanerna ser ut som de ska i spelet. Lägg till detta kända brittiska kommentatorer och än mer detaljerade spelaranimationer, och Electronic Arts *FIFA* liknar det penningstinna Manchester United. Enda smolket i bägaren är Konamis *International Superstar Soccer Pro*, ett uppstickande Aston Villa eller Leeds, utan några stora spelarnamn eller stadion, men som ändå lyckas ta hem hela Sony-potten.

Bara ett halvår efter VM-licensen så har Electronic Arts återvänt till *FIFA* och Premier League. *FIFA '99* innehåller spelarlistorna för alla större lag i världen, alltifrån Sverige till USA finns representerat i vad som skulle kunna liknas vid ett fotbollens "Vem är det?". *FIFA '99* tar ett nytt kliv uppåt på den långlivade seriens evolutionsstege. Utvecklarteamet i Vancouver har gjort en rad nya justeringar.

ALLTIFRÅN SVERIGE TILL USA FINNS REPRESENTERAT I VAD SOM SKULLE KUNNA LIKNAS VID ETT FOTBOLLENS "VEM ÄR DET?".

[1] Realismen märks på inkastarens skugga. [2] Halvtid, och vi återvänder till Lasse och Arne i studion.

FIFA-seriens utveckling handlar inte längre om banbrytande tekniska framsteg, utan mer om ett omvårdnadsarbete där Electronic Arts bara gör smärre justeringar på den starka bas som *FIFA* redan har. Den har gången innefattar nyheterna möjligheten att styra bollen med hjälp av brostet och smartare spelare som springer dit de ska. Det kanske låter som obetydliga förändringar, men de innebär för-

1

FIFA: 1 ACTUA: 0

En av de bästa sakerna med *FIFA* är det sofistikerade kontrollsystemet. Passningar kan göras åt alla håll, även upp i luften, och tacklingar är en konst där det krävs en hel del skicklighet – och pixel-noggrann placering – för att man ska lyckas knycka bollen från motståndaren. Skotten är lika välkonstruerade. Spelarna ställer sig inte bara i läge på ett smart sätt, utan sträcker sig och kastar sig fram för att nå fram till bollen. Desperata anfallsspelare slungar sig fram mot bollar som tagit i stolpen, och reprissystemet med flera olika kameravinklar är idealiskt för att återuppleva minnesvärda stunder. Om det ändå gick att spara repriserna åt eftervärlden...

2

3

[1] In där du bara, lilla boll! [2] Det blir en fest utan like i natt. [3] Flashigt stadion-läge.

> OM EN SPELARE MISSAR ETT ÖPPET MÅL SÅ ÄR KOMMENTATORN OFELBART DÄR OCH ROPAR HÅNFULLT UT SPELARENS NAMN.

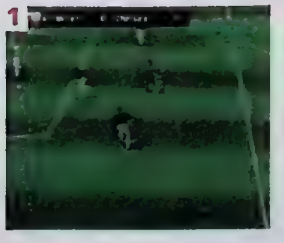
FIFA '99 visar upp sina färdigheter i ett rasande tempo. Trots att bollen snabbt byter spelare och skickliga manövrer avlöser varandra på löpande band, så har Electronic Arts lyckas synka kommentatorsnacket perfekt. Om en spelare missar ett öppet mål så är kommentatorn ofelbart där och ropar hånfullt ut spelarens namn. Effekten blir det närmaste en verklig kommentar man kommit hittills. Kommentarerna från bisittarna är för det mesta ganska överflödiga (som vanligt) men när det gäller att skapa genuin matchstämning, så får konkurrerande fotbollsspel ligga i för att kunna överträffa det här.

Med en sådan solid spelmotor i grunden, så kan *FIFA '99* i lugn och ro koncentrera sig på det rent estetbättringar på ett redan utmärkt kontrollsystem, som lyckas där *Actua Soccer* från Gremlin misslyckades, med kontroller som både är lätta att lära sig *och* erbjuder ett fullmatat register av passningar, sparkar och dribblingar.

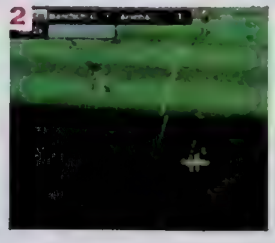
Knapparna på kontrollens framsida används för de grundläggande skotten, passningarna och tacklingarna, men resultatet beror på bollens höjd och avstånd när du trycker på knappen. Det kan låta som att man inte har så stora möjligheter att påverka bollen, men det fungerar faktiskt utmärkt. Om ett skott går fel, så har man ingen annan än sig själv att skylla, och tillfredsställelsen när en välplacerad passning skickas vidare in i mål, är ett gott tecken på ett väl fungerande kontrollsystem. Den nya bröststyrningen fungerar också på ett bra och enkelt sätt: tryck på styrkorset när bollen är på rätt höjd för att styra den med en skicklighet som vanligtvis är förbehållen proffs med en lön runt hundra tusen i veckan.

4

1



2

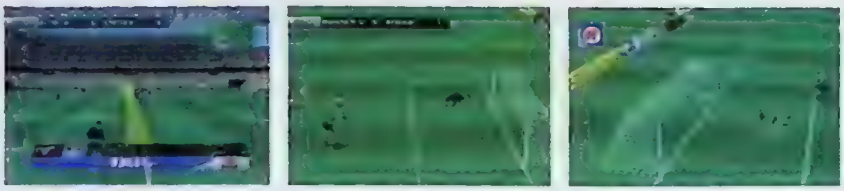


3

[1–4] En liten men effektiv detalj i *FIFA '99* är bröststyrningen av bollen. Tryck på styrkorset när den närmar sig och bollen är din.

FIFA: 2 ACTUA: 0

Målvakterna brukar ofta vara fotbollsspelens svaga punkt. Ofta missar de alltid vissa vinklar och typer av skott, hur enkla de än kan verka. Men de behandskade hjältarna i *FIFA* är de bästa i branschen.
De täcker upp alla farliga vinklar så fort anfallaren kommer in i målområdet, och slungar sig runt som en jojo för att parera, fånga eller slå undan de farliga bollarna. Electronic Arts har också sett till så att målisen alltid reser sig upp så fort han ligger på marken, ifall någon skulle försöka sig på att göra mål på returen. Precis som i verkliga livet. Eller också inte.



"Snickeliding! Strunt-snack! Jag är en världs-fenomenal målvakt! Jag är jätte-bäst!" som vargen säger innan Bamse skjuter honom, och bollen, upp i en taltopp.

***FIFA '99* är tillräckligt smart för att hålla bollen i spel åt dig. Tack för det!**

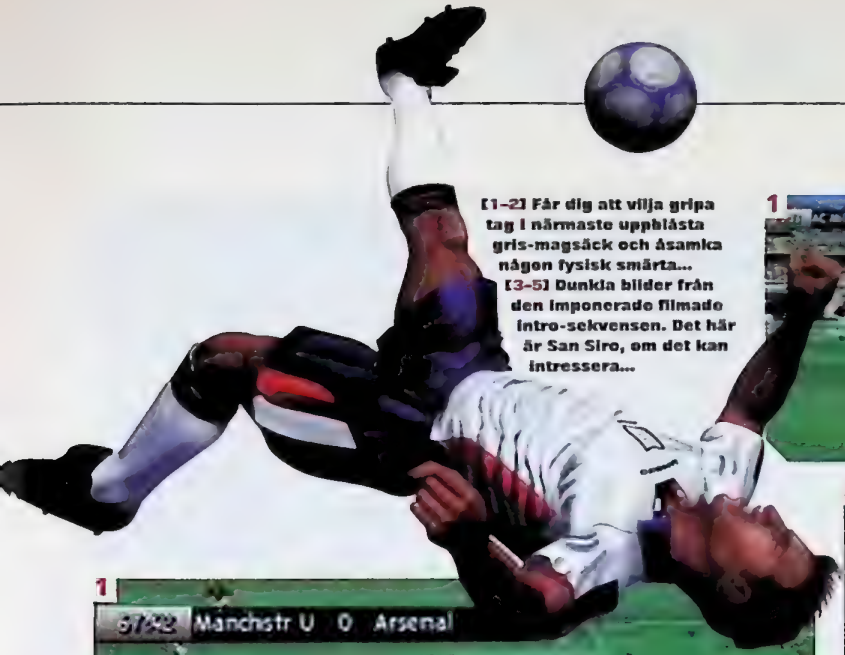
DE OBESVÄRADE ÖVERGÅNGARNA MELLAN OLIKA ANIMATIONER NÄR SPELARNA DRIBBLAR SIG FRAM GENOM FÖRSVARET ELLER KASTAR SIG FÖR ATT NICKA, ÄR RENT AV FANTASTISKA.

tiska. Vid en första anblick så verkar spelarna kanske val långa och gängliga, men i matchens hetta fungerar de bra, och de obesvärade övergångarna mellan olika animationer när spelarna dribblar sig fram igenom forsvaret eller kastar sig för att nicka, är rent av fantastiska. Svarstiderna mellan kontrollen och händelserna på skärmen är minimala, och även om man trycker på Ring och tokskjuter på mål från andra sidan planen, så kommer spelarna på skärmen att göra sitt bästa för att lyda – och kameran klipper till deras plågade miner när de missar. När vi är inne på ansikten så finns det en del utrymme för förbättringar. Det kanske finns delade meningar, men vi föredrar spelare som liknar sina verkliga motsvarigheter åtminstone lite grann, och en Ian Wright som inte liknar Frankensteins monster.

Forutom den sortens irritationsmoment, så är *FIFA '99* ett framsteg för Electronic Arts fotbollslicens. Det kombinerar arkadspeletets omedelbara action med bollkontroll på en nivå som man trodde var omöjlig med ett sånt enkelt system. Varje en-

En miljon vinklar, en miljard jubelrop, en biljon alternativ... *FIFA '99* är smockat med nyheter och trevliga små finjusteringar.

FIFA '99



[1–2] Får dig att vilja gripa tag i närmaste uppblåsta gris-magsäck och åsamka någon fysisk smärta... [3–5] Dunkla bilder från den imponerade filmade intro-sekvensen. Det här är San Siro, om det kan intressera...

[1] Anfall och [2] moonwalking...

för att filma tills domaren går emellan, ett soundtrack med Fatboy Slim och de bästa målvakterna någonsin i ett fotbollsspel.

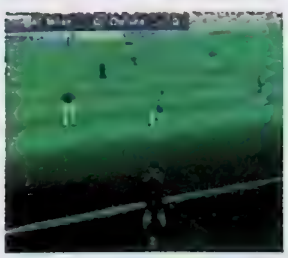
Nu till huvudfrågan: vinner *FIFA '99* PlayStations Premier League?

Nej, inte riktigt. På en hel del punkter är det fullt i nivå med Konamis *International Superstar Soccer Pro '98*, men det hamnar aningen under i målskillnad. I rena kvalitetstermer är det inte mycket som skiljer dem åt, och de är tillräckligt olika för att båda ska ha existensberättigande. Men *International Superstar Soccer Pro* har större figurer och ett mer utförligt kontrollsystem, som erbjuder aningen mer djup än Electronic Arts mer arkadinriktade spel, och därmed klamrar sig Konami kvar vid sin topplacering.

Men Electronic Arts kan ändå vara mer än nöjt med hur *FIFA '99* sköter sig den här gången.

skild del av spelet fungerar utmärkt tillsammans med de övriga: kontrollsystemets finesser demonstreras av de snyggt animerade sparkarna och manövrerna, och kommentatorerna höjer varje spel till skyarna, välförtjänt eller ej. Bland de mindre detaljerna hittar man spelare som anklagar varandra

BLAND DE MINDRE DETALJERNA HITTAR MAN SPELARE SOM ANKLAGAR VARANDRA FÖR ATT FILMA TILLS DOMAREN GÅR EMELLAN, ETT SOUNDTRACK MED FATBOY SLIM OCH DE BÄSTA MÅLVAKTERNA NÅGONSIN I ETT FOTBOLLSSPEL.



Laguppställningen, tunnelbollarna, jublet... *FIFA '99* täcker upp alla aspekter.

Alternativen:

ISS Pro '98	9/10	*PSM98*
FIFA '99	9/10	*PSM113*
World Cup '98	9/10	*PSM87*
Actua Soccer 3	9/10	*PSM113*

BETYG

Svenska PlayStation Magasinet

- GRAFIK: Otrolig detaljrikedom och välflytande animeringar 9
- SPELBARHET: Det blir bättre för varje gång man spelar. 9
- HÅLLBARHET: Massor av ligor och cuper att välja bland 9

En stilenlig uppdatering av *FIFA*-motorn. All den fart och teknik som fotbollen rymmer har kombinerats med ett av de mest instinktiva kontrollsystemen hittills

9 AV 10

[1] Rätt betyder stopp. Grönt betyder kör väldigt, väldigt fort. [2] Följden av att bromsa i fel ögonblick. [3] Det kanske ser kul ut, men vi rekommenderar inte att sladda över snåva kurvor. [4] Det är lätt att krocka, särskilt när man kör i fel riktning. [5] Närma dig kurvorna försiktigt, och gasa ut ur dem.

TOCA 2: Touring Cars

Att dundra fram på Silverstone-banan i en Volvo låter kanske så lagom spännande. Men föreställ dig att det sitter en 280BHP under huven, och saker och ting börjar se ljusare ut.

Ungefär vid det tredje loppet i årets Formel Ett-säsong så började snacket på fikarasten bli rätt så förutsägbart. "Vem vann Grand Prix, då?" "Tja, första och andra gick till McLaren igen."

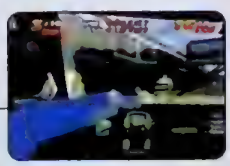
Det var då som vänner av motorsport började se sig om efter nya intressen. Och det drojde inte länge innan de började prata om Touring Car istället. Och det är inte helt fel. Det kan vara en riktig upplevelse att se 16 familjebilar, som har fått upphottade motorer, växlar och fjädring för hundratusentals kronor, jaga varandra runt runt i cirklar och ibland knuffa av varann från banan.

Nya som gamla Touring Car-fans borde ta en titt på *TOCA* – originalet som mötte så hård konkurrens på PlayStation. I det här andra spelet, så har programmerarna försökt att klämma in mer än bara Touring Cars-racing i ett spel om, tja, Touring Cars. Och mycket riktigt kan man nu köra en rad olika fordon på banorna, där ibland AC Superblowers (Cobras, i grunden), Jaguar XJ220, TVR:s Speed 12:or och även den trehjulade Grinnall Scorpion. Men mer om detta senare.

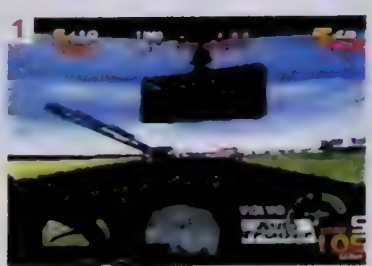
Nytt är även en justerad grafikmotor som snabbar upp grafikuppdateringen och får spelet att se bättre ut. Codemasters hävdar att man nu är uppe i 60 bilder per sekund, jämfört med originalets 30. Och det är viktigt att påpeka att den här jämnare, snabbare grafiken är i högupplöst läge, till skillnad från den grova lågupplösningen i det första *TOCA*.

Det finns också ett nytt Battle-läge där det är meningen att du ska köra runt banan åt fel håll och försöka undvika mötande trafik – som om ingen gjorde det i originalet – och du kan även länka ihop inte mindre än fyra spelare i vissa racing-lägen, med två spelare per TV med delad skärm. I princip kan man tävla i varje upptänklig typ av lopp, även om det oftast ändå blir ett snabbt Single-race eller något av de två Championship-loppen.

Andra förbättringar inkluderar dubbelt så många banor, internationella tävlingar, och fler kommentarer. Och förutom Tiff Needels kommentar på banan om ställningen och dylikt, **så får du nu dessutom anrop från ditt team i servicestationen, som talar om när du behöver service, hur du klarar dig,** och ibland bara vill höra om du är okej efter någon särskilt otack krock. Bilarna har också ett nytt utseende, nu med genomskinliga fönster, så att du kan se hur de andra förarna slungas runt i sina bilar.



TOCA Championship är spelläget för det riktiga Touring Cars, men det skiljer sig från det första *TOCA*-spelet eftersom 1998 års regler är lite annorlunda. Var och en av de tretton tävlingarna består av två lopp, ett kort sprinterlopp och ett längre Feature-lopp. För vart och ett gäller att man bara har ett varv



[1] Utsikten från förarplatsen är schysst... [2] ...särskilt utsikten över din trasiga vindruta när du har kört för fort i fel riktning runt banan.

Fyra spelare | Minneskort kompatibelt | 8-SPELARNÄT kompatibelt

■ UTGIVARE:	Codemasters	■ DISTRIBUTÖR:	Bonnier
■ UTVECKLARE:	Codemasters	■ SPELTYP:	Bilspel

[1] New York är en bonusbana. [2] Sladdande där det inte borde sladdas. [3] Hurra! Han lyckades landa på taket igen. [4] Om det är Rydell som sitter i den där Volvon, så finns goda chanser att han vinner loppet. [5] Spelet skryter med snabb bilduppdatering. [6] Härifrån har man en lång åktur framför sig.

på sig att kvalificera sig, istället för tre som förra året, och under Feature-loppet måste man byta däck en gång. Det är ganska viktigt att man får en hyfsad kvalificeringstid för de kortare loppen, eftersom de är över innan man vet ordet av, och det finns inte mycket tid att hämta in försprång, särskilt inte på de smalare banorna.

När man spelar sig genom säsongen samlar man poäng som läggs till Championship-summan, men precis som i det första spelet, så kastas man ut ur mästerskapet om man inte tar tillräckligt många poäng under varje tävling. Man kan bara ta sig igenom hela mästerskapet på de högre svårighetsgraderna – hur bra man än kör på nybörjarläget, så måste man sluta efter tredje tävlingen.

I *TOCA 2* FINNS ETT NYTT BATTLELÄGE DÄR DET ÄR MENINGEN ATT DU SKA KÖRA RUNT BANAN ÅT FEL HÅLL. DESSUTOM FINNS EN MASSA FUSKLÄGEN OCH BONUSBANOR...

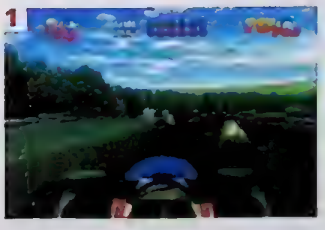
Det andra mästerskapslaget är Support Car-serien, och där kommer de andra bilarna in i bilden. Även om man bara kan välja mellan Ford Fiesta eller Formula Ford i början av serien, så finns det åtta andra som man kan få tillgång till om man tar tillräckligt många mästerskapspoäng. Det är det här systemet, där möjligheterna blir större ju mer man spelar, som gör *TOCA 2* så långlivat. Genom att föra in den här Support Car-utmaningen, så har Codemasters gett *TOCA 2* en större attraktionskraft än originalet genom att erbjuda något annat att leka med när man tröttnat på Touring Cars. Det ska sägas att det känns litet påklistrat och att det fullständiga Touring Car Championship är roligare, men det ger dig chansen att köra bilar som är mer än dubbelt så kraftfulla som de vanliga.

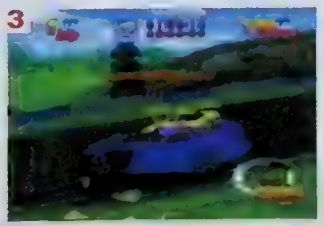
Som en ytterligare morot, har Codemasters programmerat in en massa fusklägen och bonusbanor som avslöjas om man får tillräckligt hög poäng. Bland bonusarna kan nämnas nya körlägen och fler bilar att tävla mot.

Alla dessa nyheter gör helt klart det här spelet bättre och mer realistiskt än originalet, men när det gäller ren spänning är skillnaden dem båda emellan inte så stor. När vi jämförde dem sida vid sida så hade det första spelet fortfarande en hel del att komma med. Och med tanke på att *TOCA 1* nu finns som Platinum för 250 spänn, så är valet ännu svårare. Men om du bara vill ha det bästa, så är det den här nya utgåvan du ska ha. Codemasters har gjort stora anstrangningar för att inte bara uppdatera *TOCA 2* med den nya säsongens regler, utan dessutom stoppa in en faslig massa nyheter. Detaljrikedomen är oanad – i spelperspektivet från förarplats ser man till och med insektsstänk på vindrutan.

När man jämför det med andra racingspel blir valet svårare. Vår åsikt är att *Gran Turismo* fortfarande är det bästa som går att få tag på, och off-road-upplevelsen i *Colin McRae Rally* är, tja, roligare. Men vi skulle helt klart hellre köpa *TOCA* än någon av de Grand Prix-titlar som finns ute, till exempel *F1 '98*, och det vill inte säga lite.

I grund och botten så handlar det om vilken spelstil man föredrar – Touring Car-racing är skitigare och mer aggressivt än Formel 1, och det gäller även i TV-spelsvärlden. Om det är skit och aggressioner du vill ha, så köp *TOCA 2*. Du kommer inte att bli besviken.





[1] Formula Ford-bilarna är väldigt snabba. [2] Och även om Grinnall Scorpion bara har en motorcykelmotor, så är den också väldigt snabb. [3] I reprisläget kan man återuppleva sina misstag.

Alternativen:

Gran Turismo	10/10	PSM05
Colin McRae Rally	9/10	PSM08
TOCA 2	9/10	PSM13
Tommi Mäkinen Rally	6/10	PSM08

BETYG

Svenska PlayStation Magasinet

■ GRAFIK:	Högupplöst, massor av detaljer och perspektivdjup 9
■ SPELBARHET:	Vansinniga bil-turneringar som i inget annat spel 9
■ HÅLLBARHET:	Svårt att bemästra och massor av banor 9

Även om *TOCA 2* är en förbättring av originalspelet, så känns de nya bilarna litet påklistrade. Det är fortfarande ett av de bästa racingspelen och det är väldigt kul.

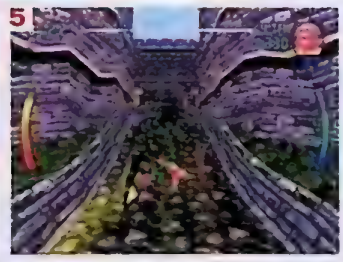
9 AV 10

Två spelare · kompatibelt · Link kompatibelt

■ UTGIVARE:	GT Interactive	■ DISTRIBUTÖR:	Wendros
■ UTVECKLARE:	Singletrac	■ SPELTYP:	Sportsimulator

Streak

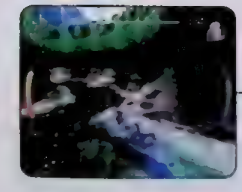
De hade kunnat göra svävarsoffor, svävartoaletter, svävardörrmattor – möjligheterna är obegränsade. Men varför, varför skulle de ge sig på skateboarden?



[1] Början blir svår i Lustiga huset. [2] Det är alldeles för lätt att skära in i sidorna. [3] Man kan landa säkert med toppknapparna – men det är svårt. [4] För många hinder. [5] Kör några tricks.

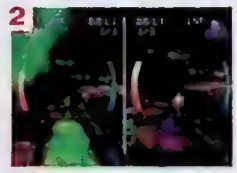
Börja spela på den första banan i *Streak*, och det är förståeligt om du skriker av förtvivlan att nej, du har inte betalat femhundra spänn för ett spel som kombinerar de sämsta sidorna hos *Cool Boarders* och *Wipeout*. Din svävarbräda tycks vara för evigt dömd att gräva sig in i banans sidor och att vrida sig åt fel håll så fort tillfälle bjuds i snäva kurvor.

Dessa symptom tyder på ett svårt fall av usla ban-konstruktions-sjukan. Och varför skaparna valde att lägga en sån trist och irriterande bana som Windway Park före det lustiga-huset-banan Barnum's Alley och den utmärkta jungelbanan Agua Escondido övergår vårt förstånd. Ta dig förbi Windway och *Streak* blir genast mycket bättre.



Den stora fördelen med att dumpa snowboarden och ersätta den med en bräda som svävar, är att terrängen inte längre är begränsad till glaciärer och alpsluttningar. Banorna kan variera mellan allt från stadsgator till medeltida slott till tropiska dalgångar. Lär dig att använda den analoga kontrollen och försök att inte krocka med för många saker, och landskapen kommer att susa förbi. Använd turbo-boosten för att accelerera över hopp och klättra upp på sidorna i tunnlar, och L- och R-knapparna för att luta och "landa" säkert. Efter en trög start så blir *Streak* faktiskt riktigt kul, och lyckas fånga litet av den rytmiska, böljande spelkänslan som gjorde *Wipeout* till en sådan stjärna bland spel.

Men precis när det börjar ta sig, så kommer spelets begränsningar ifatt. Med styrkorset är det stört omöjligt att göra tvära svängar, och analogkontrollen visar sig vara överkänslig: den slungar din bräda åt sidan vid minsta rörelse – och det går inte att kompensera genom att styra diagonalt, för då inleder du bara ett försök att göra en så kallad flip. Ingen friktion betyder ingen hjälp att hålla balansen vid marken, och eftersom minsta ojämnhet skickar dig högt upp i luften, så tillbringar du allt för mycket tid med att hjälplöst vackla fram och tillbaka. Tre eller fyra av banorna är bra, men resten är för smala och fulla av hinder som förhindrar den mjuka åkstil som gjorde *Cool Boarders 1* och *2* så tilltalande. För 500 spänn så har *Streak* varken den stil eller det innehåll som krävs för att hålla jämn takt med de bästa sport- och racing-spelen.



[1] Den där ljusexplosionen betyder att du just har kraschat. [2] Två spelare på delad skärm betyder att en massa detaljrikedom går förlorad. Väldigt rörigt.

Alternativen:

Cool Boarders	8/10	PSM13
Streak	6/10	PSM13
Psybadek	10/10	PSM13

BETYG

■ GRAFIK:	Snygg på en del stället, ful på andra	7
■ SPELBARHET:	Snabbt, men svårt att lära sig och fullt av brister	6
■ HÅLLBARHET:	Överraskande svårt, om än frustrerande	6

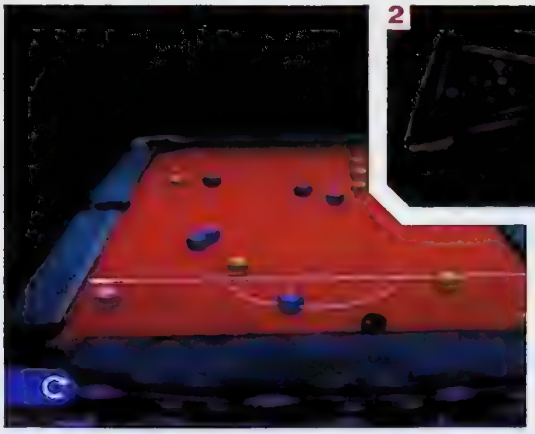
Det som kunde ha blivit ett snabbt och originellt bräd-racingspel förstörs av en alltför känslig och otymplig kontrollmekanism och brist på finputs. En besvikelse.

6 AV 10

Svenska PlayStation Magasinet

Fyra spelare | Minneskort kompatibelt | kompatibelt | MULTI-TAP kompatibelt

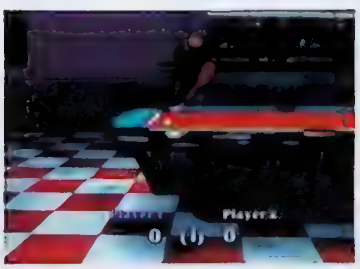
■ UTGIVARE: Gremlin ■ DISTRIBUTÖR: Bonnier
■ UTVECKLARE: Mirage ■ SPELTYP: Biljardsimulator



[1] Den kristallklara grafiken uppmuntrar till taktiska skott. [2–4] Det finns även en del riktigt fantasifulla bord med i spelet.

Pool Shark

Åttan i vänstra hålet. Valla ned ettan i högra hörnet. Krita kön. Närmare biljardbordet än så här kan inte ett TV-spel komma.



Lite dunkelt, men på det hela taget bra atmosfär.

Pool Shark borde inte fungera. När allt kommer omkring är biljard något alla kan spela på riktigt och som man spelar med sina vänner över ett glas öl, snarare än på en TV-skärm. Trots detta är *Pool Shark* riktigt roligt.

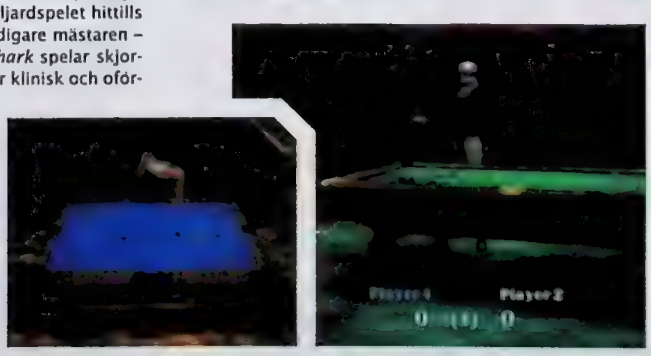
Det här är det andra, och bästa, biljardspelet hittills till PlayStation. *Virtual Pool* var den tidigare mästaren – men den hade inga utmanare. *Pool Shark* spelar skjortan av *Virtual Pool*. Där *Virtual Pool* var klinisk och ofördärvad är *Pool Shark*, som titeln antyder, som en riktig spelhaj. Här handlar det om biljard och ingenting annat, fast Mirage har lyckats få med en känsla av att man spelar med en kniv tryckt mot ryggen hela tiden.

Spelet är fullt av optioner. Det finns 14 olika speltyper (bland annat engelsk och amerikansk Eightball, Rotation, Cut Throat och Killer) en träningsmöjlighet med hjälplinjer att gå efter och trickshots, där man kan öva på åtta olika möjligheter som nästan kräver avlagd examen i fysik. Man kan spela ensam spelare eller upp till fyra stycken.

Ensamspelarläget är väldigt bra, men det är när man sitter med några polare och smuttar på lite bourbon som det blir riktigt roligt. Organisera en fyrspelarturnering och kvällen blir genast lite mer intressant.

Som alltid finns det några minustecken: Videospelsbiljard kan aldrig bli riktig biljard. Man kan inte förpacka känslan av hur det känns när man träffar den vita kulan för att göra en skruv eller valla ned bollen i ett av hålen. Skärpan i spelet är inte heller helt bra. Ett annat irritationsmoment är den väl synliga skjortärmen och stora kön som ibland passerar gränsen för vad som är visuellt trevligt till att vara storande och i vägen.

Men med massvis av valmöjligheter, övertygande bollrörelser och en enkel kontroll är *Pool Shark* ett riktigt grymt bra spel. Samla ihop ett gäng knäppskallar, några skålar med chips och jordnötter. Sen behöver du aldrig mer gå ut.



I *Pool Shark* kan du faktiskt se dina medspelare. Ett kufiskt gäng.

BETYG

Svenska PlayStation Magasinet

■ GRAFIK:	Stämningsfull, ibland lätt förvirrade 7
■ SPELBARHET:	Så nära man kan komma riktig biljard 8
■ HÅLLBARHET:	Multispelarläget håller länge 9

Pool Shark är en bra simulator. Den lyckas inte återskapa allt, men den har lyckats med vinklar, tempo, position och taktik. Rätt i hålet!

8 AV 10

Två spelare | Minneskort kompatibelt

■ UTGIVARE: Funsoft ■ DISTRIBUTÖR: Funsoft
■ UTVECKLARE: Funsoft ■ SPELTYP: Chop 'em up

Legend

En pampig titel som *Legend* antyder ett drama som spänner över generationer, majestät och intriger. Eller kanske masslakt?

Skrid fram och hugg emot alla och envar med ditt mäktiga svärd. Hjärngymnastik? Knappast. Men rätt kul.

Det händer att vi något känsligare män längtar efter en mer finstämd TV-spelsupplevelse. Digitaliserade män som kittlar varandra, till exempel. Eller kanske berömmer varandras klädsmak. Tyvärr är marknaden för sådana uppbyggligheter begränsad, medan begäret efter råbarkade sallar som förödmjukar varandras kroppar med vasst stål tycks dominera totalt. *Legend* valjer, mojligen fornuftigt, den senare vägen.

"Welcome to *Legend*," kraxar en röstkonstnär, i ett försök att ingjuta fruktan i spelaren som låter ungefär lika skräckinjagande som Lennie Norman. Sedan bär det av till en "dodsbringande värld, befolkad av galna mutanter och mytologiska varelser." Ja, typ. *Legend* är ett 3D-beat 'em up som fungerar ungefar som force-läget i *Tekken 3* eller det pensionsfärdiga arkadspelet *Double Dragon*. Man går från vänster till höger och dödar människor, var-manniskor, bevingade människor, fula människor, rätt snygga men aggressiva människor och, ja, ännu fler manniskor. Till din hjälp i denna själarnas skord finns matvaror och praktiska verktyg utspridda overallt, fardiga att tagas i bruk. Yxor och svard ar vanligast, men även armborst, spetsiga pålar och ett förodande effektivt par dolkar forekommer.

Nivåerna är indelade i sektioner, så korta pauser från det konstanta slaktandet kan åtnjutas titt som tätt. Och eftersom spelet inte består av så mycket annat än detta hänsynslosa huggande utan slut, motsvarat av upprepat likartade knapptryckningar, så är dessa stunder av respit ytterst välkomna. Ja, du kan få, och får ofta, vapnet slaget ur dina händer. Och ja, man kan plocka upp lådor och slunga dem mot motståndarna. Men i princip talar vi här om ett enda enkelspårigt dodande, konstant, hela vagen rakt igenom.

När en nivå har klarats av, och slutbossen är ordentligt skivad, så kan du besöka affären och köpa mer foder och bättre vapen – till värdet av de juveler som du kan ha råkat på under din framfart. Sedan är det bara att återvända till det löpande bandet.

På arkadmanér så kan två spelare utkämpa det goda kriget tillsammans, men emedan det kan vara nog så underhållande till en början, så är en varaktigt tjusning långt ifrån garanterad. Så långt det gäller ögongodis så erbjuder spelet behaglig krispighet med en söt glasyr av färggranna, detaljerade karaktärer. Det är bara de övergripande spelegenskaperna som drar ner intrycket. Med bara en handfull tekniker är arkadspels-rötterna allt för uppenbara, och visst, en tia eller två i det här spelet skulle tillfredsställa varje akut blodtörst, men 400 spänn?

Men om man tar det för vad det är, så är det ganska bra. Raskt, stiligt och fyllt med fler avhuggna kroppsdelar, sprutande sår och sönderslitna kroppar än Våldsskildringsrådet skulle orka räkna. Om de bara kunde byta ut svarden mot fotkittlare, så skulle världen bli en mycket trevligare plats.

Alternativen:

Tekken 3	10/10	*PSM09*
Dead or Alive	8/10	*PSM07*
Legend	6/10	*PSM13*
Cardinal Syn	6/10	*PSM06*

Man stympar och flår så det står härliga till.

[1] Byt kosing mot melener och yxor. [2] Mattias Flink och en silkesien arm.

BETYG

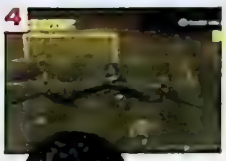
■ GRAFIK:	Bättre än pöbeln, sämre än en adelsman 7
■ SPELBARHET:	Sämre än mjöd, bättre än buljong 6
■ HÅLLBARHET:	Den tid det tar att äta en helstekt spädgris 5

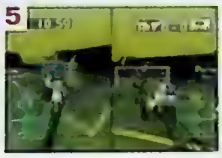
Underhållande svärdlek för vänner av det enkla. Ärrade spelare kan nog uppfatta det hela som aningen begränsat, dock finns i spelets renhet en viss skönhet.

6 AV 10

Två spelare | Minneskort kompatibelt

■ UTGIVARE: SCEE ■ DISTRIBUTÖR: Egmont
■ UTVECKLARE: Namco ■ SPELTYP: Sport





[1] Tyvärr innehåller spelet inga verkliga spelare, men det går nästan lika bra med kopior. [2-3] Ibland händer det att man tappar bort sig och då är det bra att det finns en pekpil. [4] Kolla in skuggorna. [5] Passa mig! [6] Repriser är bra för självförtroendet. [7] Övning ger färdighet.

LiberoGrande

Glöm allt vad lagspel heter – I *LiberoGrande* är det soloprestationerna som räknas.

Precis som tidigare vintrar släpps det även i år flera stycken fotbollsuppföljare. *FIFA 99*, *Actua Soccer 3* och *World Leuage Soccer* innehåller visserligen nyheter, men det går inte att komma ifrån att de alla bygger på gamla koncept. Det gör däremot inte *LiberoGrande*.

Namco har visserligen aldrig varit specialister på fotbollsspel, men det kanske bara är bra. I stället för att slaviskt följa ett flera år gammalt mönster var man tvungna att hitta på någonting helt nytt. Resultatet blev ett spel utan TV-perspektiv där man endast kan kontrollera en av spelarna. Och vi gillar det. Låt oss förklara varför.

Vi ska inte förneka det faktum att vissa säkerligen kommer att hata *LiberoGrande*. Alla andra fotbollstitlar går mer eller mindre ut på att man ska ha så roligt som möjligt, medan *LiberoGrande* först och främst handlar om realism. Har man vant sig vid att hela tiden kunna byta till den spelare som står närmast bollen känns det onekligen annorlunda att tvunget behöva hålla sig till endast en. Vänjer man sig vid detta och lär sig att använda kartan som visar var ens medspelare befinner sig har man dock hur kul som helst.

Självklart kan man, precis som i vilket fotbollsspel som helst, skjuta, passa, dribbla och tackla. Kontrollen är däremot mer sofistikerad än i de flesta andra titlar. Efter att noggrant ha studerat instruktionsboken börjar cykelsparkarna och överstegsfinterna till slut att sitta och efter ytterligare ett tag kan man ta steget upp i Challenge mode. Vidare delar man i spelet även när bollen befinner sig hos en lagkamrat. Trots att man inte styr dem kan man i alla fall själv bestämma när de ska skjuta, tackla och, viktigast av allt, passa.

Den enda stora nackdelen med det här spelet är att det utesluter en del av poängen med fotboll, nämligen lagspelet. Detta är emellertid lätt åtgärdat med hjälp av en kompis. När man äntligen lyckas enas om vem som ska spela var är det fruktansvärt kul att försöka behålla sina positioner matchen genom utan att förlora. På så sätt blir det även lite lättare att skylla ifrån sig när man släpper in för många mål eller gör för få. Andra smärre skavanker är musiken, det ibland lite för avancerade kontrollsystemet och medspelarnas undermåliga artificiella intelligens. Men allt detta går att förlåta, i alla fall om man tycker om själva idén med spelet.

Alternativen:

ISS Pro '98	9/10	PSM08
FIFA '98	9/10	PSM13
LiberoGrande	7/10	PSM13
Actua Soccer 3	10/10	PSM13

BETYG

Svenska PlayStation Magasinet

■ GRAFIK: Ungefär som *Three Lions*, fast mindre kantigt 7
■ SPELBARHET: Större och bättre än många andra fotbollsspel 8
■ HÅLLBARHET: Massor av svårighetsgrader 7

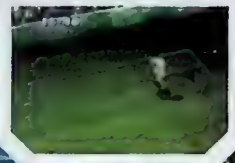
En blandning mellan arkad och traditionellt TV-spelsupplägg.

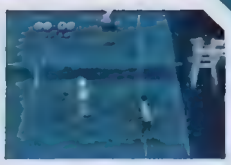
7 AV 10

Fyra spelare

Multi-tap kompatibelt

All Star Tennis är inte perfekt, men är det bästa tennisspelet som kommit till PlayStation på en väldigt lång tid, och det erbjuder underhållande multispelarmode som förlänger hållbarheten.





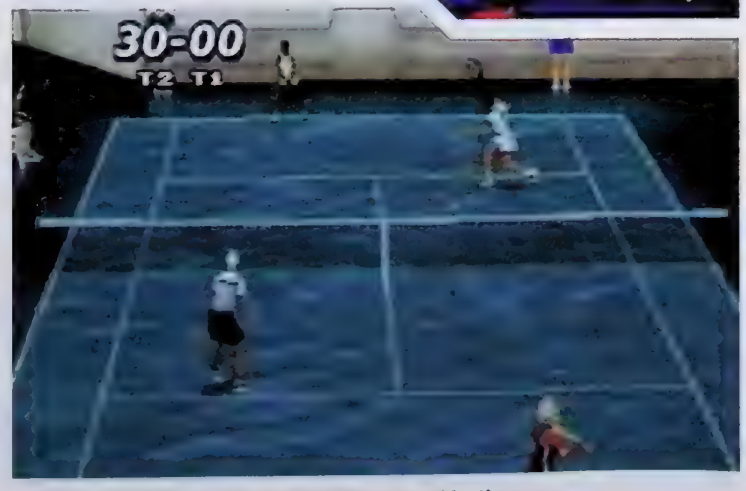
All Star Tennis

Det var på tiden att vi fick ett nytt tennisspel till PlayStation.
Crazy Dog har givit oss ett tennisspel med bomber. Just det. Bomber.

Om det finns en sport som påminner en om hur mycket vintern suger så är det tennis. Åh, solen, jordgubbarna och bara ben. Tyvärr kan inte *All Star Tennis* leverera solen och jordgubbarna, men de bara benen finns där (tillverkade av polygoner), men det är ändå bättre än att sjunga julsånger. Och efter den hemska *Actua Tennis* (5/10) är det på tiden att PlayStation fick en ny mästare. Är det här det spelet eller är det ytterligare en hoppfull, men domd att förlora, Wimbledonmästare?

Att sätta sig in i *All Star Tennis* är ganska enkelt då kontrollerna är lätta att hantera. Det finns fyra knappar att slå bollen med: en gör raka lobbar, en annan gor känsligare, låga bollar, smashar och stoppbollar. De andra två knapparna gor i stort samma sak, men lagger till top- eller backspinn. Om du vill kan du skruva bollarna med L1 och R1, men det verkar inte göra någon större skillnad. Om du är riktigt bra kan du göra specialare, ungefär som i en beat' em up: tryck en kombination och du slår iväg en riktigt svår boll till din motspelares planhalva. De är svåra att genomföra, men bemästra dem och du kan, bokstavligen, sopa banan med dina motståndare – plus att det ser mycket häftigare ut också. Tennispuritaner kommer givetvis rynka pannan inför dessa moderniteter, men man kan stänga av

Varje bana har sina egna särdrag som påverkar bollens studs och hastighet.



Olika spelare och banor borgar för många kombinationer.

BETYG

GRAFIK:	Snygga animeringar och miljöer	7
SPELBARHET:	Ibland frustrerande, men på det hela roligt	6
HÅLLBARHET:	Utmärkta möjligheter och multispelarfunktioner	8

Inte att rekommendera för den ensamma spelaren, men de med multitap borde ta sig en titt på detta underhållande och innovativa spel.

7 AV 10

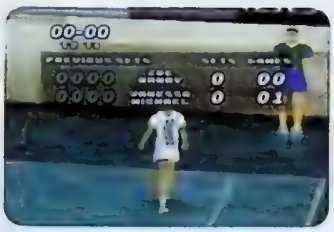
■ UTGIVARE: Infogrames ■ DISTRIBUTÖR: Bonnier

■ UTVECKLARE: Crazy Dog ■ SPELTYP: Tennissimulator

BOMBASTISK TENNIS

Den mest originella funktionen i *All Star Tennis* är Bomb Tennis, där spelarna inte bara måste hålla ordning på bollen utan även undvika de smärtsamma explosionerna av ovan nämnda. Varje gång bollen studsar på marken lämnar den en bomb som exploderar efter en kort stund eller efter kontakt med en spelare. Alla som befinner sig inom explosionen blir bedövade, vilket lämnar banan vidöppen för motspelarens smashar. Det är en trevlig omväxling från ordinarie spel och kommer säkert tilltala de som gillar *Bomberman*.

Bombtennis är riktigt fånigt, men kul att spela...



...efter ett tag blir det svårt att undvika bomberna.

Alternativen:

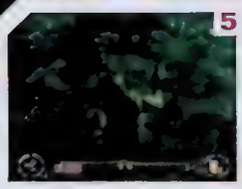
All Star Tennis	7/10	*PSM13*
Actua Tennis	5/10	*PSM10*

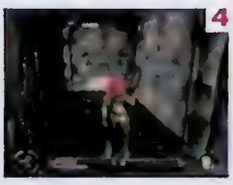
funktionen. På den grafiska sidan ser saker och ting bra ut – banorna är generellt attraktiva och spelarna rör sig mycket övertygande. Men bakgrundsanimationerna är inte lika bra och åskådarna verkar vara animerade med två rutor á la *Mortal Kombat*. Vad som är mer bekymrande är att linjedomarna inte alls rör sig, inte ens om man prickar deras mest privata med en hård smash (något som inträffar väldigt ofta). Spelarna ser ut att kyssa varandra när de skakar hand efter matchen. Verkligen!

Bortsett från detta är *All Star Tennis* ett riktigt imponerande spel. Det är långt från perfekt: ibland slår din spelare till bollen från fel håll och det finns ingen svårighetsgrad. Detta gör det frustrerande när man är en spelare, men multispelarfunktionen är en riktig höjdare.

Spelgrafiken backas upp av mellan-spel-animationer och repriser. Detta ökar känslan av en riktigt "tv-sänd" match.

[1] Det finns en kraftfull vapenarsenal att plocka på sig under spelets gång. [2] Då i en stämningsfull explosion. [3] Ammunition finns i oljefaten. [4] Inte riktigt i Laras klass. [5] Kliv inte i syrakaret.

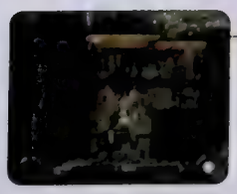




O.D.T.

O.D.T.? **Vad står det för? Oj Då, Tråkigt? Onda Dumma Ting? Oändliga Döda Transportsträckor? Nej, det betyder *Or Die Trying*, vilket för övrigt är väldigt passande.**

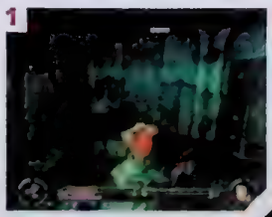
Du kommer att hata det här spelet. Den första timmen kommer du att svära över den ondskefulla kombinationen av hjärndöd nivådesign och tillkrånglat kontrollsystem. Din handkontroll kommer att få repor av att slungas genom rummet, ditt blod kommer att koka och nära och kära som ser dig kommer att utbyta menande blickar, när alla deras farhågor om TV-spelandets skadliga effekter på din hälsa och personlighet besannas. *O.D.T.* är helt enkelt för svårt.

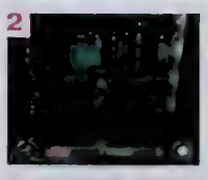


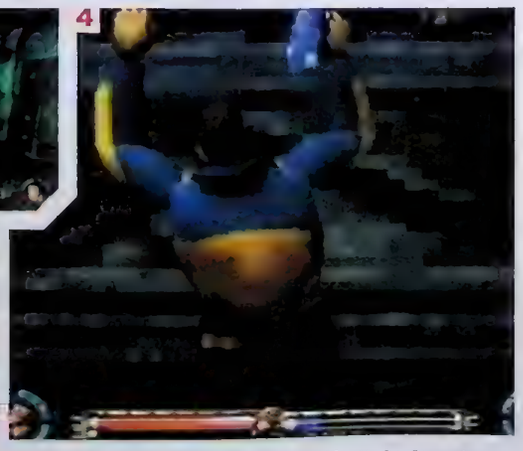
Det hela utspelar sig i ett stort torn (se faktarutan Hur hamnade jag här?) som helt klart inte har blivit godkänt av arbetsskyddsstyrelsen – det har inga säkerhetsanordningar över huvud taget. Ta ett steg i fel riktning och du faller till din död. Frustrerande nog.

Det är bara när du framhärdar, vilket du kommer att göra om du har betalat för spelet, eller har blivit tvingad att recensera det, som *O.D.T.* börjar bli bättre. Det överkomplicerade kontrollsystemet börjar bli användbart istället för irriterande när du inser hur mycket du faktiskt kan få din karaktär att göra (se Rörelsefrihet ned-

PROBLEMEN OCH PUSSLEN ÄR TILLRÄCKLIGT SVÅRA FÖR ATT DRIVA DIG VIDARE UTAN ATT BLI TRÅKIGA ELLER TJATIGA.



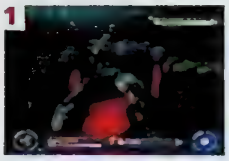


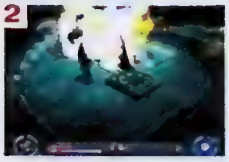


[1] Slut på ammunition? Vilken tur då att du dessutom är mästare på karate. [2] Varje karaktär är specialist på två av de fem varianterna av skjutvapen. [3] Vraket efter Nautiflyus. Ja, det är ett rätt fånigt namn på ett luftskepp. [4] Och så sträcker vi!

■ UTGIVARE: Psygnosis ■ DISTRIBUTÖR: Bonnier

■ UTVECKLARE: Psygnosis ■ SPELTYP: 3D-äventyr





[1] Den första bossen tornar upp sig över dig... [2] ...men honom tar du med ett rejält skott eller två.

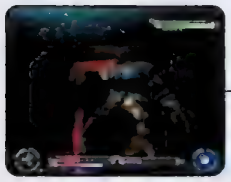
an) och spelets vidd och komplexitet blir fascinerande istället för bara jobbigt. Det finns till exempel olika sorters vapen – av vilka fyra är power-ups till din pistol. Det finns granater att kasta, minor att släppa och springa ifrån, och det finns dessutom 16 trollformler.

Spelet har åtta nivåer – var och en med sin egen ytstruktur och sina speciella monster – alla relativt stämningsskapande och engagerande. Varje nivå har sina egenheter som bryter av det rutinartade utforskandet och skjutandet med någonting nytt. Ett rum har till exempel tre monterade kanoner som fångar dig i en frenetisk korseld, men i mitten finns en avskärmad kanon som du kan kliva in i och besvara elden med.

Vi slutet av varje nivå finns en stor boss att göra upp med. Ofta är nyckeln till att vinna över dem att använda intellektet i kombination med överlägsen kontrollskicklighet, snarare än någon simpel skyttetävling.

Vad allt det här betyder är att, trots mängder av fel och brister i grafiken, så är *O.D.T.* faktiskt riktigt bra.

Stämningen är tät när du smyger runt på farliga platser, och svettiga handflator blir lätt följden även när du har lärt dig kontrollerna – somliga av rörelserna kräver fingerfärdighet som en pianist. Och problemen är tillräckligt svåra för att driva dig vidare utan att bli tråkiga eller tjatiga.

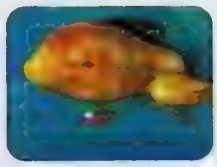


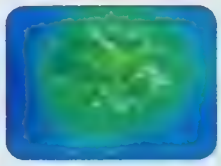
Till allt detta kommer att var och en av de åtta nivåerna är så väldiga att det tar en livstid att klara hela spelet. Det är bara synd att *O.D.T.* tvingas dela hylla med *Tomb Raider 3* – med allt vad det spelet har av överlägsen grafik och likvärdiga problem.

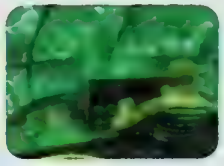
O.D.T. är inget spel för veklingar, det är otroligt svårt, kräver mängder av koncentration – det är perfekt för erfarna spelare, men det hade verkligen vunnit på en mjukare inlärningskurva. Ironiskt nog är den första nivån troligtvis den svåraste, och sväljer minst ett par liv varje gång du tar dig in i det mystiska tornet. Eller dör när du försöker...

HUR HAMNADE JAG HÄR?

Bakgrundshistorien känns faktiskt ganska fräsch – befriad från orcher, rymdskepp och rallybilar. Istället handlar den om att transportera en mystisk grön pärla till en säker plats, med hjälp av ett gasfyllt luftskepp, Nautiflyus. Svårt stormskadad kraschlandar Nautiflyus ovanpå ett underligt och stadigt byggt torn i ett outforskat område. De fyra besättningsmedlemmarna sänds ut för att hitta reparationsmaterial, medan kaptenen (med en röst som är lustigt lik David Bowies) stannar kvar för att vakta skeppet. Du väljer vilken av de fyra karaktärerna du vill vara – var och en med sina speciella starka och svaga sidor, förstås – och spelet kan börja.



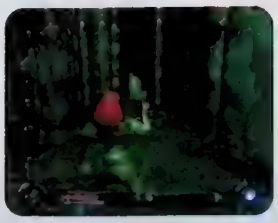


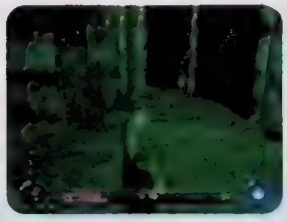


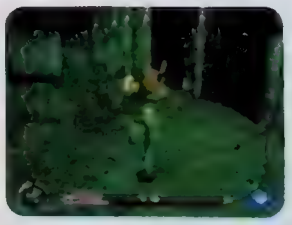
O.D.T. ÄR OTROLIGT SVÅRT. DET ÄR FÖRST OM DU FRAMHÄRDAR SOM DET BÖRJAR BLI BÄTTRE — SPELET BLIR FASCINERANDE I STÄLLET FÖR BARA JOBBIGT.

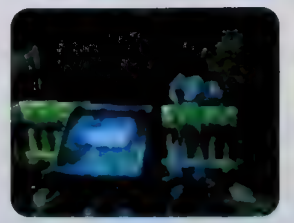
RÖRELSEFRIHET

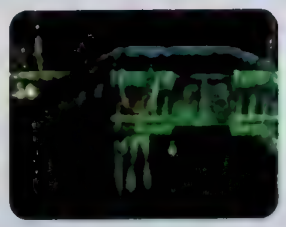
En av de mer imponerande sakerna med *O.D.T.* är mängden av olika rörelser som din karaktär kan utföra. Förutom det vanliga, att springa, hoppa, kliva åt sidan och klättra, så kan man krypa fram, rygga tillbaka, svinga sig i stänger, ducka och rulla runt. Du kommer också att bli imponerad av hur mycket man kan göra med dekoren. Det finns nästan inget i spelet som det inte går att klättra eller hoppa på – du kan till och med klättra på monstren.

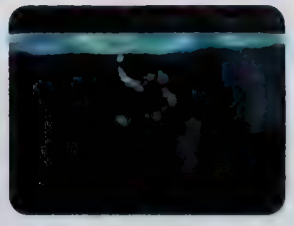


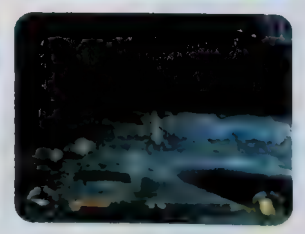












Alternativen:

Tomb Raider 3	10/10	PSM13
O.D.T.	7/10	PSM13
The Fifth Element	4/10	PSM11

BETYG

■ GRAFIK: Stämningsfull men grovhuggen och full av småfel 6

■ SPELBARHET: Mycket svårt, men belönande i slutändan 7

■ HÅLLBARHET: Tornar upp sig in i evigheten 8

Trots den uppfriskande originella handlingen är *O.D.T.* inte användarvänligt. Skral grafik kommer i vägen för de goda ansatserna till utmärkt action och utforskande.

7 AV 10

[1] En repris av VM-finalen. Brasilien ser ut klara sig bättre den här gången. [2] Planen är enorm. [3] Panormautsikt. [4] Ger man sig in i leken får man leken tåla. [5] Kamp om bollen.

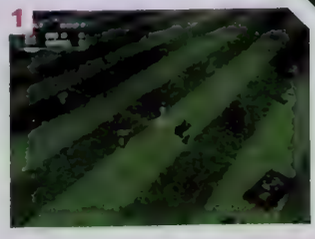
Actua Soccer 3

Actua Soccer 3 är, som namnet antyder, det tredje spelet i Gremlins fotbollsserie. Frågan är om konceptet orkar ännu en säsong.

Actua Soccer 3 inleder med gamla arkivbilder från klassiska fotbollsmatcher. Detta är på sätt och vis väldigt passande. Jämfört med _FIFA 99_ och _International Superstar Soccer Pro_ känns nämligen _Actua Soccer 3_ i flera avseenden ålderstiget. Till att börja med har vi grafiken. De stora och tydliga spelare som vi vant oss vid från Electronic Arts och Konamis serier känns väldigt avlägsna när man tittar på Gremlins senaste bidrag till genren. Hade det inte varit för kommentatorn som då och då talar om vem som har bollen, skulle det ha varit omöjligt att känna igen Michael Owen, Roberto Carlos och alla de andra stjärnorna som faktiskt finns med i spelet.

Men grafiken är ändå inte det största problem. Kontrollen är snäppet värre. Visserligen är den inte sämre än tidigare, men läget har förändrats. När det första _Actua Soccer_-spelet släpptes hade de flesta spelutvecklarna problem med att skapa smarta och smidiga kontrollsystem. Uppföljaren hade lite tuffare konkurrens, men även den lyckades komma undan ganska så smärtfritt. Idag kan vi dock ställa betydligt högre krav. Och trots ett väldigt simpelt skott- och passningssystem känns _Actua Soccer 3_ överarbetat och krångligt. För att man överhuvudtaget ska kunna ta sig över till

FÖR ATT MAN ÖVERHUVUDTAGET SKA KUNNA TA SIG ÖVER TILL MOTSTÅNDARENS PLANHALVA MÅSTE MAN OAVBRUTET TRYCKA PÅ PASSNINGSKNAPPEN.



[1] Roberto Carlos i högform. [2] Hyfsat mål.

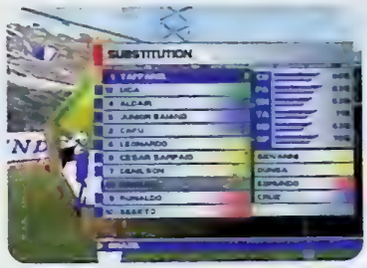
En spelare | Minneskort kompatibelt | Styrspak kompatibelt

■ UTGIVARE: Gremlin ■ DISTRIBUTÖR: Bonnier

■ UTVECKLARE: In-house ■ SPELTYP: Sport

DRÖM BLIR VERKLIGHET

Trots att *Actua Soccer 3* inte riktigt kan mäta sig med Electronic Arts senaste titlar överglänser det dem i alla fall beträffande urvalet av lag. Till och med väldigt små fotbollsnationer som exempelvis Lettland finns med och tack vare ett lösenordssystem kan man sätta ihop en drömelva med de bästa spelarna genom tiderna. Vad sägs om ett lag med Michael Owen och Kevin Keegan på topp?



SOM HELHET BETRAKTAT ÄR *ACTUA SOCCER 3* EGENTLIGEN ETT GANSKA TREVLIGT FOTBOLLSSPEL. PROBLEMET ÄR BARA ATT DET ÄR VÄLDIGT BEGRÄNSAT.

motståndarens planhalva måste man oavbrutet trycka på passningsknappen. Försöker man göra bort en motståndare på vägen kan man hälsa hem direkt. Till sitt försvar skulle Gremlin säkert säga att de har satsat på att skapa en så pass realistisk arkadkänsla som möjligt, men med tanke på hur få olika sätt det finns att spela bollen är det knappast något övertygande argument. Av samma anledning blir även *Actua Soccer 3* snabbt ganska enformigt.

Inte heller kamerasystemet känns riktigt genomarbetat. I Electronic Arts *World Cup 98* utnyttjade man spelarnas många olika rörelser för att göra spelet mer intressant för betraktaren och i *International Superstar Soccer Pro* lyckades kameramännen fånga minsta lilla klackspark. Men i *Actua Soccer 3* händer det ofta att kameramännen inte riktigt hänger med i svängarna. I ärlighetens namn skall det dock sägas att kamerasystemet i princip är den enda bristen i ett annars valdigt välforpackat spel. *Actua Soccer 3* innehåller forutom flertalet spelsätt massor av riktiga klubb- och landslag med riktiga spelare. Till detta kommer även två stycken färgstarka kommentatorer- Barry Davies och Leicesters Martin O´Neil.

Som helhet betraktat är *Actua* Soccer 3 egentligen ett ganska trevligt fotbollsspel. Problemet är bara att det är väldigt begransat. Med tanke på den rådande konkurrensen måste Gremlin höja standarden ett snäpp i alla avseenden. Och detta kan de säkert gora. Visst, *FIFA 99* är ett bättre alternativ än *Actua Soccer 3*, men Electronic Arts har ju å andra sidan haft längre tid på sig att utveckla och bearbeta sin idé.

[1] Skjut! [2] Bortamatch...hmm... man kanske borde göra några ändringar. [3-4] Tur att vi fick tag i platser högt upp på läktaren.

1

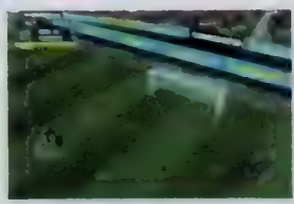
2

3

4

Alternativen:

ISS Pro '98	9/10	PSM#8
World Cup 98	9/10	PSM#7
Actua Soccer 3	6/10	PSM#13



Gremlin har fortfarande en del kvar att jobba på.

BETYG

■ GRAFIK: **Spelarna är fortfarande fula och animationen dålig** *6*

■ SPELBARHET: **Både upplägget och kontrollen känns lite segt** *6*

■ HÅLLBARHET: **Massor av valmöjligheter, men alldeles för lätt** *5*

Med titlar som *FIFA 99* och *International Superstar Soccer Pro* känns *Actua Soccer 3* inte direkt som något pinfärskt alternativ.

6

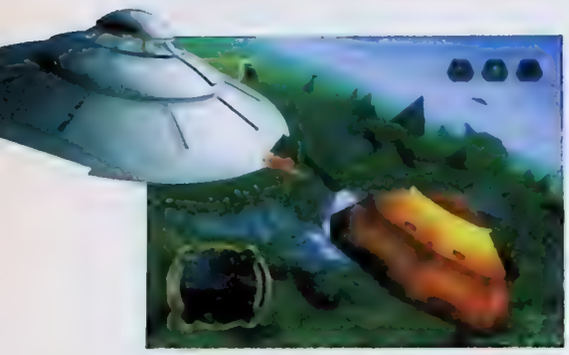
AV 10

En spelare | Minneskort kompatibelt | D-SHOCKABLE kompatibelt

■ UTGIVARE: GT Interactive ■ DISTRIBUTÖR: Egmont
■ UTVECKLARE: King of The Jungle ■ SPELTYP: Shoot 'em up

B-Movie

B-film? Är det Brigitte Nielsen, Rutger Hauer och John Carradine som slåss mot aliens? Nix. Världsrymden anfaller och det är du som är målet.

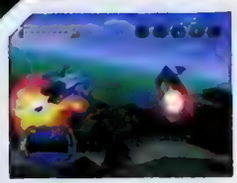


***B-Movie* är en blandning av välkända pang-pang-grepp och nya fräcka idéer. Det är ofta hysteriskt, ibland rörigt, men hela tiden roligt.**

Det här spelet för dig tillbaka till en härlig tid i filmhistorien då rymdinvations-flottor bestod av papptallrikar dinglande från fullt synliga snören. En tid då bara hjältar med rätvinkliga kakar och grop i hakan kunde rädda världen, och rymdvarelserna alltid visade sig vara allergiska mot regn eller snuva. King of the Jungles 3D-skjutspel vältrar sig i detaljer från den sortens ofrivilligt komiska filmer, medan det följer den mer sentida Mars Attacks med sitt tuffa soundtrack och ljudeffekter i toppklass.

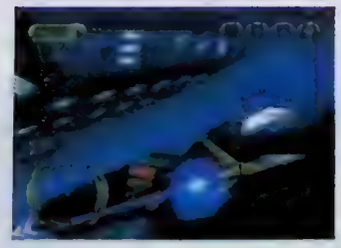
Även om den här klassiska genren har fått en modern prägel, så är det första intrycket att *B-Movie* är helt intelligensbefriat. Lyckligtvis bedrar skenet i det här fallet. Spelets 20 nivåer är fyllda med tefat som kidnappar oskyldiga byinnevånare, attacker mot välbekanta turistmål och rymdresor där striden utkämpas på fiendens planhalva.

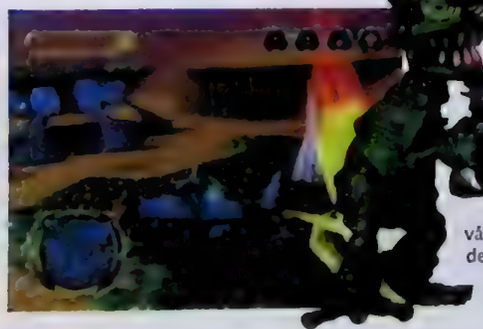
Huvuddelen av spelet består av en lång rad njutbara flygstrider mot rymdskepp. Men enbart dessa skulle knappast göra spelet tillräckligt varaktigt. Därför har utvecklarna lagt till en serie väl sammanfogade uppdrag som både för handlingen och spelarens intresse framåt – att stjäla ett tefat som killarna på forskningsavdelningen kan kopiera för senare bruk, till exempel.



Det är lätt att avfärda *B-Movie* som ett vanligt shoot 'em up av den gamla skolan, men det har flera bottnar och nya idéer som utvidgar spelets enkla grundkoncept. En procession av modiga män med fyrkantiga hakor flyger förbi skärmen, och även om bakgrundshandlingen knappast kan mäta sig med *Command & Conquer*, så håller den dig på helspänn med många överraskningar och oväntade vändningar.

B-Movie underhåller på många olika plan. Det leder dig med lätt hand in i kontrollsystemet via uppvärmningsnivåer och simulatorer, och lyckas oavbrutet framkalla leenden med subtila hänsyftningar till gamla och nya science fiction-epos. Från det fräcka soundtracket till den vågade nivådesignen så är *B-Movie* en riktig pärla, och trots att det är ett skickligt återskapande av gammal science-fiction-kitsch, så har det ett djup som motsvarigheterna på vita duken saknar.





Ta striden ut i rymden och mata deras gröna fejor med litet "Made On Earth"™-artilleri.

BETYG

■ GRAFIK:	Grov och odetaljerad, men snabb *7*	**Först verkar det vara ett hjärndött skjutarspel. Men det är förvånansvärt flerbottnat och fräscht trots de enkla grundförutsättningarna. Ett utmärkt, välgjort spel.**
■ SPELBARHET:	Bättre än man först kan tro *8*	
■ HÅLLBARHET:	De 20 nivåerna är en svår nöt att knäcka *8*	

8 AV 10

GAMESHOP POSTORDER

Norrgatan 10 - 432 41 Varberg - Fax 0340-67 89 80

Telefon 0340-67 88 80

Metal Gear Solid

449:-

REALTIDS 3D GRAFIK SOM TILLÅTER DIG ATT BLI INBLANDAD I HÄNDELSERNA SOM ALDRIG TIDIGARE EN SPÄNNANDE SPION-ACTION THRILLER

1998 ÅRS BÄSTA SPEL !!!

Xeno Gears

449:-

SLÄPPS ALDRIG I EUROPA

ETT FUTURISTISKT SCIENCE FICTION ÄVENTYR UTSÖKT STORYLINE, BLÄNDANDE GRAFIK OCH INNOVATIVT STRIDSSYSTEM OCH ÖVER 60 TIMMAR AV SPEL HAR GJORT DETTA TILL EN STOR HIT I JAPAN.

Brigandine 449:-

Wild Arms 349:-

Bushido Blade 2 449:-

SLÄPPS ALDRIG I EUROPA

Tales of Destiny 449:-

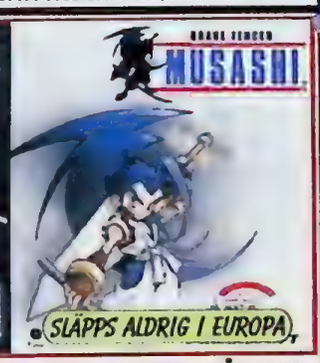
Parasite Eve

449:-

SLÄPPS ALDRIG I EUROPA

SQUARESOFTS NYA MÄSTERVERK, SNYGGARE ÄN FF 7! ETT FANTASTISKT ACTION / ÄVENTYRS RPG. DEMO PÅ FINAL FANTASY 8, BUSHIDO BLADE 2, BRAVE FENCER MUSASHIDEN OCH XENOGEARS.

Brave Fencer Musashi



449:-

SLÄPPS ALDRIG I EUROPA

HJÄLTEN MUSASHI SPRINGER, HOPPAR, SLÅSS OCH LÖSER PUSSEL I SIN STORA FÄRGFYLLDA 3D VÄRLD

INNEHÅLLER DESSUTOM ETT SPELBART DEMO PÅ FINAL FANTASY 8

ÖVRIGA US SPEL

Clock Tower 2	Skräck / Action	449:-
Deception 2	Strategi / Rollspel	449:-
Dragon Seeds	Monsteruppfödning	449:-
Einhänder	Shoot 'Em Up	449:-
Kartia	Rollspel	449:-
SaGa Frontier	Rollspel	449:-

GUIDER

UPPTÄCK ALLA HEMLIGHETER I DITT FAVORITSPEL

Alundra
Breath Of Fire 3
Final Fantasy 7
Final Fantasy Tactics
Kartia
Metal Gear Solid
Parasite Eve
Resident Evil 2
Saga Frontier
Tactics Ogre
Tekken 3
Tombraider 2
Tombraider 3
Xenogears

149:-

MOVIE CARD

SE VIDEO CD FILMER PÅ DIN PLAYSTATION!

SENASTE VERSIONEN MODEL 940

STORT SORTIMENT AV VIDEO CD FILMER

BLA FOLJANDE ANIME FILMER, TEKKEN, STREETFIGHTER, DRAGON BALL 2 MM

RING FÖR KOMPLETT LISTA ÖVER VÅRA FILMER

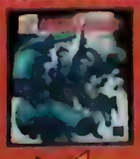
795:-

Soundtrack

Biohazard 2	349:-	Romancing Saba 3	199:-
Chrono Trigger, 3 CD	349:-	Saba Frontier, 3 CD	349:-
Final Fantasy 6, 3 CD	349:-	Secret Of Mana 2	199:-
Final Fantasy 6, Grand Finale	199:-	Secret Of Mana	199:-
Final Fantasy Tactics, 2 CD	249:-	Tekken 3	349:-
Parasite Eve, 2 CD	249:-	Xenogears, Original Soundtrack, 2 CD	249:-

FINAL FANTASY VII REUNION - 199:-

OFFICIELL METAL GEAR SOLID T-SHIRT



149:-

Övriga T-Shirts

DRAGON BALL 2	199:-
PARASITE EVE	149:-
ZELDA 64	179:-
BRUCE LEE	149:-

BESTÄLLER DU 2 T-SHIRTS BJUDER VI PÅ FRAKTEN

XPLORER

ULTIMATA FUSK VERKTYGET

349:-

PLAYSTATION CONVERTER

Nu är det äntligen här, tillbehöret som gör det möjligt för dig att spela originalspel från USA, Japan och Europa

Convertern monteras på bara några sekunder, utan att du behöver göra några lödningar

Du behöver alltså inget chip och convertern passar alla modeller Playstation convertern satts in i expansionsporten

Utöver allt detta ingår även möjligheten att använda fusikoder till Xplorer, Gameshark och Action Replay

RGB Kabel krävs

349:-

Beställning före 17.00 - 24h leverans*

* Med reservation för slutsålda varor och leveransförseningar.

Återförsäljare! Ring för prislista!

Vi erbjuder bra priser på US Import och tillbehör!

Under 15 år? Skicka skriftlig beställning med föräldern underskrift

Ej Postanvisade leveranser debiteras med 19:-

Vid order tillkommer postens avgifter

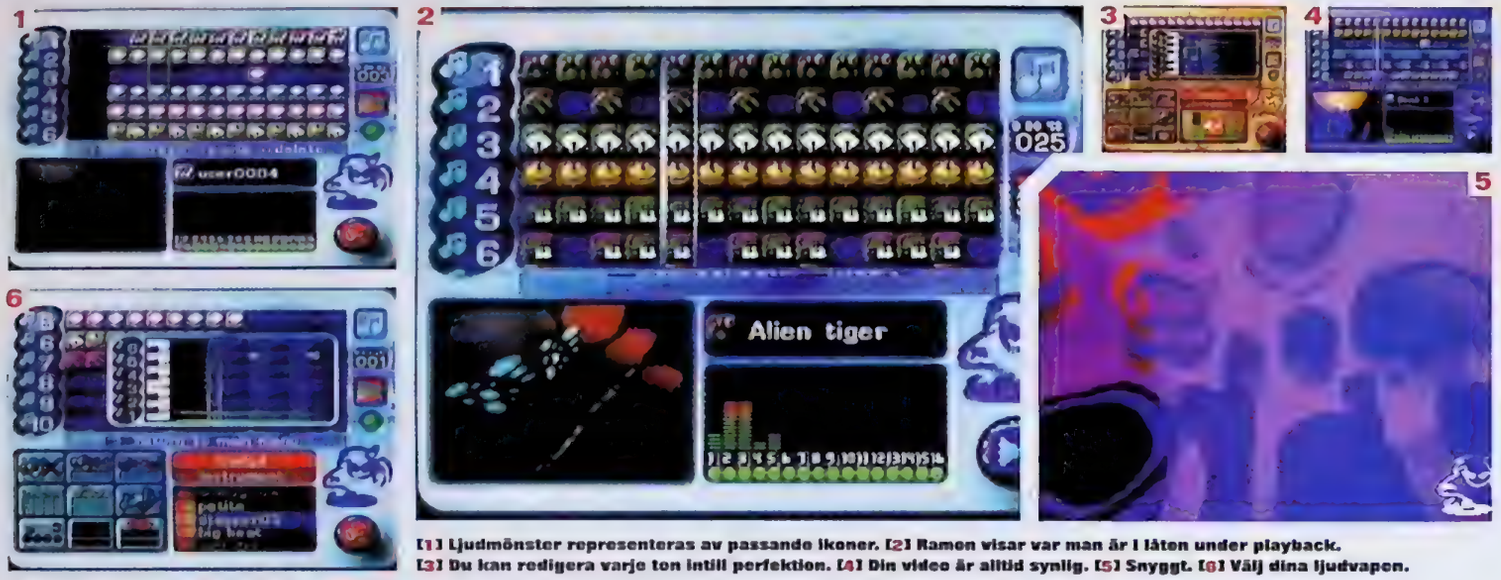
USA Flagg

Kräver Converter eller ombyggd Playstation

Svensk Flagg

Fungerar på Svensk Playstation

www.gameshop.nu



[1] Ljudmönster representeras av passande ikoner. [2] Ramen visar var man är i låten under playback. [3] Du kan redigera varje ton intill perfektion. [4] Din video är alltid synlig. [5] Snyggt. [6] Välj dina ljudvapen.

Music

Music Creation For The PlayStation

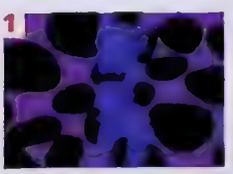
Du som känner ett behov av att hetsa massorna, göra intryck på det motsatta könet och skriva om dansmusikhistorien – var vänlig och steppa fram till konsolen.

Varning. Med *Music* gör man musik. Så om melodier och ljud inte är din grej, så är det har bara en värdelös bit plast. Noll av tio. Men om du skulle vilja göra musik, har fantasi och kan traggla dig igenom en instruktionsbok som mer påminner om bibeln än om Mega-Pyton, så är *Music* dina drommars förverkligande. Nio av tio, alltså.

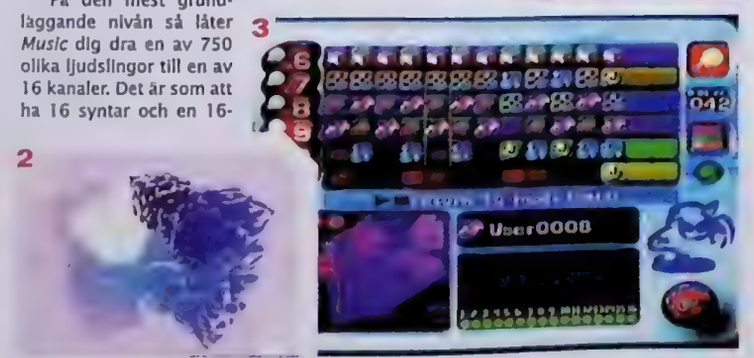
Glom alla jämförelser med *Fluid* och *Baby Universe*. *Music* övertraffar *Fluid* på snart sagt samtliga punkter. Till och med de köpta artister som fått pengar för att säga något snällt om delfinen kan bara sträcka sig till "En bra introduktion till mixning." I likhet med dagens megastjärnor vid skivspelaren, så har *Fluid* ingenting med musikskapande att göra, utan går ut på att arrangera andras musik på ett snyggt sätt och ta åt sig hela äran.

Detsamma gäller *Baby Universe*, som med alla sina forment futuristiska pretentioner egentligen bara kan förvandla ljudet från en CD till fina bilder – något som *Music* har som en liten skojig bonus vid sidan av allting annat.

För att hävda sig mot de två andra, så håller skaparna av *Music* fram ljus- och grafikredigeraren. När man har gjort en låt så kan man lägga former, färger och ord över skärmen i takt till musiken, och göra sin egen video. Det ska tydligen vara det som skiljer *Music* från *Fluid*, tänker ni? "Nej, nej, nej!" säger vi. Det är det förbluffande djupet i *Music* och den anmärkningsvärda kvalitén på det musikaliska resultatet som sopar mattan med de lama konkurrenterna. Till och med utan videopyntet – som utgör hälften av programmets alla funktioner – skulle *Music* vara en vinnare. Videofunktionen är bara grädde på det välljudande moset.



På den mest grundläggande nivån så låter *Music* dig dra en av 750 olika ljudslingor till en av 16 kanaler. Det är som att ha 16 syntar och en 16-



[1–2] Flytande fläckar och porriga dansare. [3] Videoskärmen fungerar på precis samma sätt som musikskärmen – välj effekter och lägg dem på ett spår.

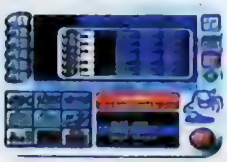
TILL OCH MED UTAN VIDEO-PYNTET SKULLE MUSIC VARA EN VINNARE. VIDEOFUNKTIONEN ÄR GRÄDDE PÅ DET VÄLLJUDANDE MOSET.

En spelare | Minneskort kompatibelt

■ UTGIVARE:	Codemasters	■ DISTRIBUTÖR:	Bonnier
■ UTVECKLARE:	Jester Interactive	■ SPELTYP:	Musik

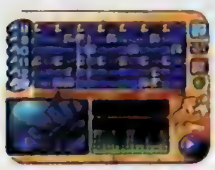
LJUD + BILD = MUSIC

Music **går att dela upp i två tydliga delar: musikbiten och bildbiten. Efter att du skapat ett musikstycke kan du ägna timmar åt att leka fram bilder som passar. Själva konstruktionsmetoden (placera ikoner på de olika kanalerna) är identisk, och du kan växla fram och tillbaka mellan ljud- och bildredigering.**

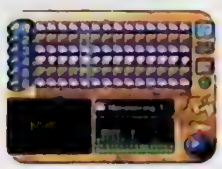


Du börjar med ett tomt mönster...

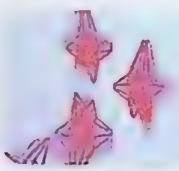
Sedan placerar du ut tonerna tills du är nöjd.



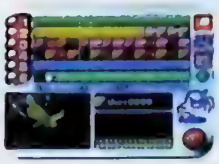
Placera sedan mönstret på en tom kanal...



...och fortsätt tills din låt är färdigbyggd.

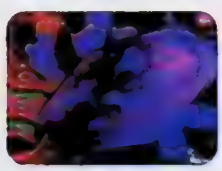


Videoeffekter kan provspelas innan de används.



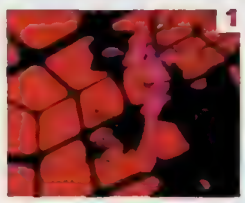
Dessa placeras i ett videoredigeringsfönster.

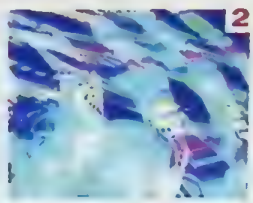
Experimentera med delarna var för sig.



Luta dig tillbaka och njut av resultatet.

[1–2] Fler fina mönster. [3] Att överföra en låt från huvudet till rutmönstret kräver tålamod.





kanalers bandare att spela in dem på. De olika ljudsnuttarna är klokt nog indelade i fem kategorier för att valet ska bli lättare: ambient, triphop, drum & bass, house och techno.

Större delen av skärmen tas upp av Arrange-fönstret. Här visas dina 16 spår, sex i taget. Lägg två ljudslingor intill varandra på olika spår, och de kommer att spelas upp samtidigt. Fortsätt att fylla spåren med trummor och melodier tills låten är klar. Tryck på startknappen, luta dig tillbaks och njut av ditt verk. Lätt.

Mindre äventyrliga musikmakare kan roa sig med att stuva om bland förprogrammerade riff, men de som vill utnyttja systemet till fullo måste gå i närkamp med ljudmönster-redigeraren. Här kan du skapa dina egna ljudmönster, upp till hundra stycken, som du sedan kan använda i Arrange-fönstret tillsammans med

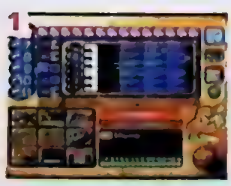
NÄR DU HAR GJORT EN LÅT SÅ KAN DU LÄGGA FORMER, FÄRGER OCH ORD ÖVER SKÄRMEN I TAKT TILL MUSIKEN.

av ett av 3 600 ljud. Ungefär som på Arrange-skärmen, så ska noterna placeras ut på ett strecknät, och spelas sedan upp med det ljud du har ställt in mönstret på.

Det är här som du upptäcker det enda felet med *Music* – att spela melodier med styrkorset är omöjligt. Det är också en smärre mardröm att försöka hålla reda på alla val, menyer, lägen och sub-lägen med handkontrollens begränsade knappar. Ett hjälptext-system på skärmen försöker leda dig rätt, men den enda lösningen är att sätta sig ner och lära sig kontrollerna utantill.

Därmed inte sagt att det är svårt att få *Music* att fungera– det är lite pilligt bara. Svårigheten är dock en direkt följd av programmets många funktioner, så du kommer inte att störa dig så mycket på den i längden. För den som vill och har tålamod nog att pilla tills huvudet hotar att spricka av ansträngningen, så är utbudet av funktioner här tillräckligt för att överträffa professionella arbetsstationer.

Faktum är att *Music* plus en PlayStation är den billigaste sequencer med medföljande samplingar som går att få tag på. Om du har huvudet fullt av låtar som dina korvfingrar inte klarar av att klinka fram och din smak ligger mer åt att "banka" ur dig låtar än att plugga innehållet i "Vi spelar piano 37", så är det värt att köpa en PlayStation bara för att köra det här fantastiska programmet. Och man kan inte spela *Tekken 3* på en synt.



[1] Utplaceringen av noter är tyvärr en fråga om att treva sig fram tills melodin sitter där den ska. [2] Aktivitetsstaplarna dansar i takt till musiken.

Alternativen:

Music	9/10	PSM13
Field	7/10	PSM09

BETYG

Svenska PlayStation Magasinet

■ GRAFIK: **Schyssta ikoner och läckra, snabba färger och former** 8

■ SPELBARHET: **Att skapa egen musik är mycket tillfredsställande** 8

■ HÅLLBARHET: **Tills du lägger ut tre tusen på "riktig" utrustning** 9

En kombination av sequencer och synt med professionell ljudkvalitet och hundratals tuffa loopar och demon att leka med. Lika anmärkningsvärt som lysande.

9 AV 10

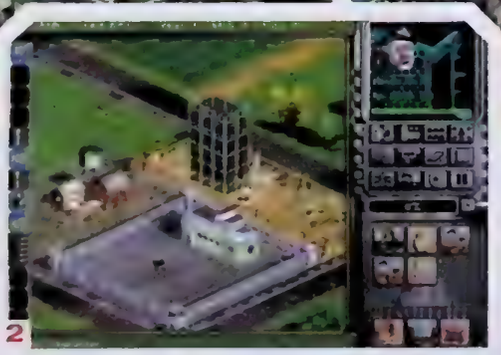
En spelare | Mus kompatibelt | Minneskort kompatibelt

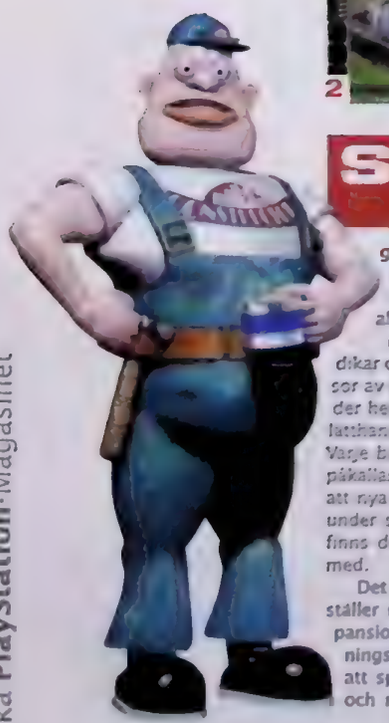
■ UTGIVARE: Acclaim ■ DISTRIBUTÖR: Bonnier
■ UTVECKLARE: System 3 ■ SPELTYP: Strategi

Constructor

Svek, korruption, svartjobb och smutsiga affärsmetoder. Bara några inslag i byggnads- och fastighetsindustrin som Acclaims simulator återskapar med bravur...

[1] En fin samling bostäder, det här. [2] Ditt huvudkvarter, basen där bostadsområden byggs. [3] Jungelområdet är lite svårare att exploatera. [4] Ett exempel på de förrenderade karaktärerna. Skumma. [5] Lögn, förbannad lögn och statistik.





Sim City och uppföljaren *Sim City 2000* är utmärkta spel. Klassiker, rent av. Tyvärr störs det underhållande byggandet av städer och skötseln av desamma, av det faktum att stadsbyggande och -skötsel är allt man får göra. När staden väl står där, så är det enda man kan göra att försöka förbättra den på olika sätt och vänta på skattemedel och på ett slut som aldrig kommer.

Constructor, en av lärjungarna till *Sim City*, predikar om ett mer tilltalande himmelrike. Det finns massor av handfasta arbetsuppgifter och mycket som händer hela tiden. Det skyr storstaden till förmån för mer lätthanterliga, personlighetsfyllda bostadsområden. Varje boende har ett namn och varje enskilt klagomål påkallar din personliga uppmärksamhet. Och i och med att nya inslag – till exempel nya typer av hus – införs under spelets gång, särskilt om du sköter dig bra, så finns det överraskande mycket att upptäcka och leka med.

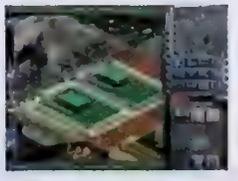
Det finns fem lägen i *Constructor*, med fyra som ställer upp klara mål och ett som tillåter *Sim City*-expansion i den takt som passar dig. Det är de målsättningsbaserade lägena som är mest tillfredsställande att spela. Du börjar på huvudkvarteret med förmän och reparatörer. Din första uppgift är att ordna en brädgård, som möjliggör byggandet av enklare trästugor. Härifrån bollar du med olika tillgångar – allt ifrån arbetare till cementfabriker – för att producera bättre, mer lönsamma fastigheter.

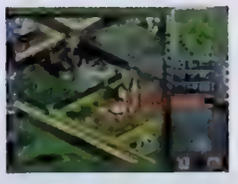
När du har byggt dig några hus, måste du välja dina hyresgäster. Vid ett tidigt stadium av en typiskt *Constuctor*-omgång, så är urvalet begränsat till människor på nivå 1, som vandaliserar och terroriserar i lika stora mått. Bygg bättre bostäder, och slutligen kommer de omätbart mycket mer önskvärda människorna på nivå 5 att bli tillgängliga. Helt avsett social status, så är det viktigt att man håller alla invånare på gott humör, annars kan deras klagomål nå stadsförvaltningen, något som svärtar ner ditt namn.

Det finns många andra inslag: gängbråk, lån, hyresgäster som förökar sig för att förse dig med arbetare, fabriker, polisstationer, parker, sjukhus, "special"-hus, "speciella" hyresgäster, förvaltningsuppdrag, kennelklubbar, trädgårdstomtar, klagomål, mer klagomål, konkurrerande byggföretag, psykopater, maffia och hippies. Och mycket annat, faktiskt.

Constructor är suveränt konstruerat, och de många olika delarna har satts samman till ett uppslukande företagsspel. En mus är nästan nödvändig för obehindrat spelande, men Acclaims spel är värt den lilla merkostnaden om du inte redan har en.

Constructor missar nian bara för det något trista utseendet och det ofta frustrerande antagandet att man som spelare klarar av att lösa ett dussin olika problem samtidigt. Men det är nära. Ett riktigt bra spel.





Observera: med spelet följer ett gratis minneskort, vilket kan behövas då varje sparning tar 15 block.

BETYG

■ GRAFIK: **Funktionell. Varken mer eller mindre 5**
■ SPELBARHET: **Uppslukande, underhållande och faktiskt unikt 8**
■ HÅLLBARHET: **Det finns massor att upptäcka och göra 9**

En konvertering av ett suveränt PC-spel. Man behöver en mus för att kunna spela obehindrat, men i fråga om djup är det allt för få spel som kan mäta sig med det.

8
AV 10

Två spelare | Minneskort kompatibelt | kompatibelt

■ UTGIVARE: Electronic Arts ■ DISTRIBUTÖR: EA Nordic
■ UTVECKLARE: Accolade/Pitbull ■ SPELTYP: Racing

Test Drive 5

Det till synes ostoppbara *Test Drive* återkommer för femte gången. Var det verkligen nödvändigt?

[1–3] Utbudet av banor och bilar är imponerande, men alla påminner för mycket om varandra när man kommer till själva spelet. [4] När loppet väl börjar går allting utför. Vi är de första att beklaga detta.

Somliga spel har en ofrånkomlig lockelse. Möjligheten att få köra några av världens kraftfullaste och dyraste sportbilar är ju ganska tilltalande. *Test Drive 5* är mer frestande än någonsin, med flera nya modeller och även ett par konceptbilar som inte ens går att köpa ännu. Det är svårt att motstå de brutala linjerna hos TVR Speed 12 eller den strömlinjeformade förfiningen hos Aston Martin Project Vantage. Olyckligtvis så gör all den här bilpornografin bara besvikelsen så mycket större.

Problemet med *Test Drive 5* är, i likhet med de tidigare delarna i serien, att det inte har bra köregenskaper.

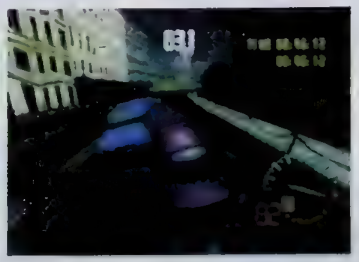
Du har alla lyxbilar i världen att välja bland, men när du väl kommer ut på banan så är de nästan likadana allihop och väldigt långt från sina verkliga motsvarigheter – även i simuleringsläget. Det är litet oroväckande när man upptäcker att världens främsta sportbilar blir ostadiga vid hastigheter över 160 km/h, har styrning som kameler, minimalt väggrepp och tar evigheter på sig att ens komma i närheten av toppfart.

På pluskontot finns massor av banor och tävlingar att välja bland. De flesta är gatlopp där du kör in och ut ur trafik och undviker polisbilar, och det är ju positivt, men det räcker inte långt. Efter spel som *Gran Turismo*, *TOCA Touring Cars* och *Colin McRae Rally*, så är det svårt att ha speciellt roligt med ett spel som det här. Ett bilspel med betoning på spel är ingenting dåligt i sig, men det måste erbjuda massor av underhållande arkadinslag för att kunna tävla med de mer realistiska bilsimulatorerna på PlayStation – och det gör inte *Test Drive 5*.

Spelet är en besvikelse och i slutändan ganska frustrerande. Det ska sägas att det här är långt ifrån det sämsta racingspel som har gjorts till PlayStation, och för ett eller två år sedan så hade det varit ganska imponerande. Men med alla bilspel i toppklass som finns att välja bland numera, så blir *Test Drive 5* helt enkelt ifrånkörd av konkurrenterna.

Alternativen:

Gran Turismo	10/10	PSM05
Colin McRae Rally	9/10	PSM09
Test Drive 4	7/10	PSM01
Test Drive 5	6/10	PSM13



De många krockarna är inte realistiska, men underhållande.

En del av banorna är riktigt fåniga.

BETYG

■ GRAFIK: **Snygga men orealistiska bilar, halvdana bakgrunder** *7*
■ SPELBARHET: **Kul ett tag, men i det långa loppet frustrerande** *6*
■ HÅLLBARHET: **Massor av specialbilar att lära sig, om man orkar** *6*

Ett överväldigande halvdant bilspel som lovar bra mycket mer än det kan hålla. Det finns gott om spel i genren som ger bättre valuta för dina pengar.

6 AV 10

TIPS

ÄNDA SEDAN DET FÖRSTA TILT-LODET TEJPADES FAST PÅ ETT FLIPPERSPEL HAR FUSKANDET VARIT EN SJÄLVKLAR DEL AV SPELANDET. PÅ DESSA SIDOR FÖR VI TRADITIONEN VIDARE.

Extraliv, tillgång till samtliga nivåer, bli osårbar, gör figurerna mindre eller större, sakta ner, snabba upp... Detta och en rad andra fusk gör *Psybadek* till ett enklare spel.

OBS!

Redaktionen svarar inte på några spelfrågor per telefon. Skicka istället ett brev eller vykort så svarar vi gärna!

Du kan även ringa till de olika spelföretagens hjälplinjer på följande nummer:

Sony Hotline:
0719-310 311(5 kr/samtal)

Electronic Arts Konsumentsupport:
08-594 106 80

Bonnier Multimedia Support:
08-605 36 11

Wendros Support:
08-689 97 87
(Vardagar 9.00-18.00)

Funsoft Support:
08-760 02 40
(Vardagar 9.00-17.00)

PSYBADEK

Psygnosis galna plattformsspel blev kanske inte så bra som vi hade väntat. Delvis därför att det är för svårt, något som kan avhjälpas med dessa användbara fusk.

För att aktivera fusken ska du välja Continue på huvudmenyn, och sedan gå in på Password.

D,O,N,T,D,I,O,N,M,E
Börja spelet med nio liv

G,O,A,N,Y,W,H,E,R,E
Öppnar alla banor

T,O,P,S,Y,T,U,R,V,Y
Vänder allt upp och ned

D,O,N,D,A,C,H,A,O,S
Gör dig osårbar

J,E,L,L,Y,J,E,L,L,Y
Få obegränsat med Jelly

S,I,Z,O,F,A,N,A,N,T
Gör Xako mindre

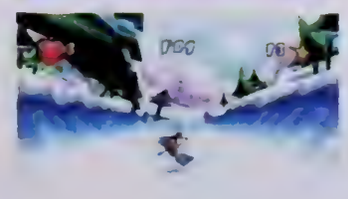
I,N,L,I,L,L,I,P,U,T
Gör Xako större

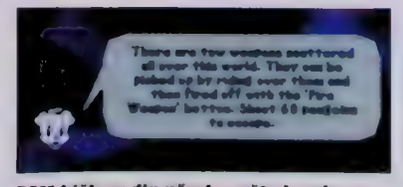
C,L,A,P,P,E,D,O,U,T
Din bräda blir långsammare

D,E,K,P,O,W,E,R,U,P
Din bräda blir snabbare

G,R,E,A,S,E,D,D,E,K
Din bräda sladdar mer

W,A,L,K,O,N,M,O,O,N
Tyngdlagen försvagas





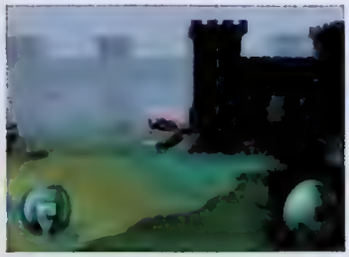
PSM hjälper dig när den söta hundens råd inte räcker till.

SPYRO THE DRAGON

Ryktena talade sanning – det finns en dold bana från *Crash Bandicoot 3* på skivan *med Spyro the Dragon*.

Det är inte säkert att den hemliga demon finns med på alla skivor, men där den finns kan den aktiveras på ett enkelt sätt.

Tryck helt enkelt in L1, L2, R1, R2, ⊗, △ och ◎ på Startskärmen och håll knapparna intryckta tills den hemliga demon visar sig.



Föga överraskande är *V2000* mycket enklare om du har tillgång till samtliga vapen. Läs våra tips!

V2000

Följande koder ska tryckas in medan R1-knappen hålls intryckt. Ett gnisslande ljud hörs om koden knappats in korrekt. För att aktivera fusket ska du sedan pausa spelet och välja det önskade fusket.

⊗, ⊗, △, R1, R2, ⊗, ◎, ⊗
Ger dig alla vapen.

←, ←, ⊗, ◎, R1, →, △, R2
Din farkost repareras samt följande godbitar: bränslepåfyllning, reparera sköldar, få Targetter, öka lastkapaciteten, få trofén för nivån, få Turbo.

⊗, →, △, ⊗, R1, R2, △, →
Du klarar automatiskt banan.

⊗, →, △, ⊗, R1, △, →, △
Låter dig välja bana.

←, ⊗, →, ◎, ⊗, R1, →, R2
Alla fusk aktiveras.

EVERYBODY'S GOLF

Det kanske ser barnsligt ut på ytan, men *Everybody's Golf* erbjuder ändå en rolig utmaning för den mest inbitne golfare. Här kommer fusken som låter dig få ut det mesta ur spelet.

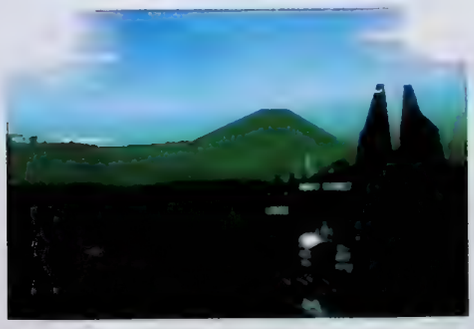
Alla karaktärer och banor
Ta först ut alla minneskort ur din PlayStation. Gå sedan till huvudmenyn.

Tryck sedan L1, L2, L1+L2 och håll inne de sista två knapparna på handkontroll nummer två.

Utan att släppa knapparna ska du sedan trycka ↑, ↑, ↓, ↑, ←, →, →, ←, ↑, ↑, ↓, ↑, ←, →, →, ← medan titeln fortfarande rör på sig.

Byt från höger- till vänsterhänta spelare
Markera en spelare på skärmen där du väljer karaktär och håll inne L1 medan du trycker på ⊗.

Vänd banorna bak och fram
Markera en bana på skärmen där du väljer bana och håll inne L1+ L2 medan du trycker på ⊗.



Äntligen berättar vi hela den fuskiga sanningen om *Colony Wars – Vengeance*.

COLONY WARS – VENGEANCE

I förra numret av Svenska PlayStation-Magasinet publicerade vi ett antal fusk till Psygnosis eminenta shoot 'em up, men vi glömde två stycken. Här kommer de två sista koderna som du kan skriva in på lösenordsskärmen:

Blizzard
Aktiverar alla fusk

Tornado
Alla vapen

FLER TIPS

Om du söker fler tips och genomgångar till dina favoritspel så glöm inte att spana in PlayStation Guide 1 och 2!

Du kan beställa dem genom att fylla i namn och address på en vanlig postgiroblankett. Ange vilket eller vilka nummer du vill ha, samt betala in 60 kr per nummer till Atlantic Förlags AB på postgironummer 34 65 25–9. Priset inkluderar moms, porto och expeditionsavgift.

Räkna med cirka 10 dagars leveranstid (med reservation för eventuell slutförsäljning).

PlayStation Guide nr 3
snart ute i en kiosk nära dig!

F.A.Q.

Fråga: Jag har ägt *Rayman* i något år nu, men jag är fast. Har ni några bra fusk till det spelet?

Svar: Ett fusk som är till stor hjälp, men samtidigt lite knepigt att aktivera, är det som ger dig 99 liv. Pausa spelet och följ instruktionerna noggrant:

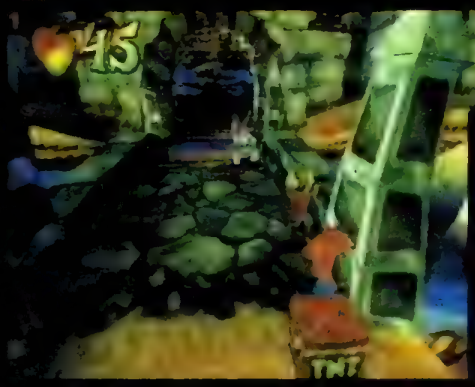
Tryck L1, L2, R1, R2 och håll dem intryckta för att sedan släppa upp dem i ordningen L1, L2, R2, R1. Tryck Ⓐ och släpp upp knappen direkt. Tryck sedan →, ◎, ▣, ⊗, och håll dem intryckta för att sedan släppa upp dem i ordningen →, ⊗, ▣, ◎.

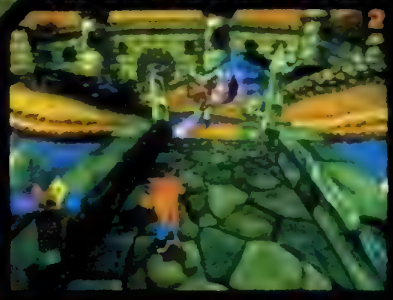
Om du gjort rätt kommer livsmätaren på skärmens övre vänstra sida visa 99 liv. Fusket kan upprepas hur många gånger som helst under spelets gång.

Det är en stor och varierad samling spel som bor på 1999 års första lilla demoskiva. Plattform, racing, äventyr – alla trängs på den svarta ytan, samt möjligheten att titta på den stolliga sport som kallas cricket.

Om mångfald är livets krydda, då har vi kryddat alldeles för mycket.

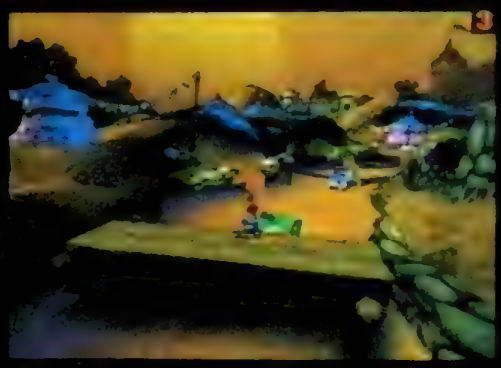
Crash Bandicoot 3: Warped





[1] Dynamit... [2] ...svärd... [3] ...och elaka grodor. Visste ni förresten att det finns en annan *Crash*-demo gömd inuti *Spyro the Dragon*? Se förra uppslaget!

UTGIVARE	SCEE
SPELTYP	Plattform
PROGRAM	Spelbar demo



Japp, Sonys egna söta och kramgoa plattformshoppande glädjeknyte är tillbaka för ännu en jul. *Crash Bandicoot 3* har allt man kan önska av ett äventyr – stort, färgrikt, med smidiga 3D-nivåer, dussintals elakingar och knappskallar, ett och annat pussel och, som alltid, hundratals äpplen att plocka upp och byta mot extra liv.

Givetvis finns det även en fånig historia som åter kretsar runt Crash ärkefiende, Neo Cortex och hans hemska planer, men det är bara en dålig ursäkt för timtals av högkvalitativt 3D-kul. Allt Crash behöver göra är att hålla sig vid liv och samla en serie av mäktiga ädelstenar som ligger utspridda över spelets alla nivåer.

Hur som helst, nog pratat – tryck in demodisken i din PlayStation och ta själv reda hur bra *Crash Bandicoot 3: Warped* är. I demon är Crash i medeltiden, undvik riddare, trollkarlar och grodor.

kontroller

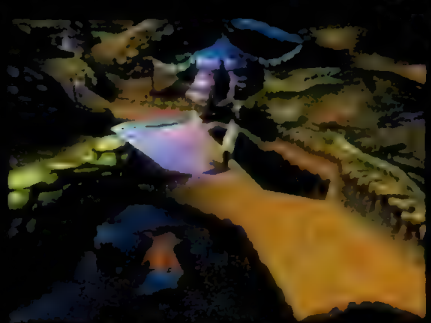
←,↑,→,↓	Riktning
⊗	Hoppa
○	Spin (piruett)
□	Kryp
□+Direction	Glid
△	Visa status

övriga inslag

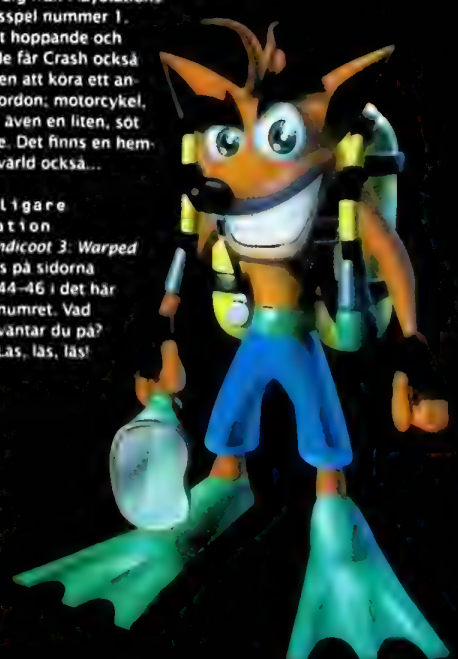
Den fullständiga versionen av *Crash 3* innehåller inte mindre än fem världar, där varje värld består av fem enorma nivåer full av skurkar, äpplen och allt annat du förväntar dig från PlayStations plattformsspel nummer 1. Utöver allt hoppande och springande får Crash också möjligheten att köra ett antal olika fordon; motorcykel, jetski och även en liten, söt dinosaurie. Det finns en hemlig sjätte värld också...

ytterligare information

Crash Bandicoot 3: Warped recenseras på sidorna 44–46 i det här numret. Vad väntar du på? Läs, läs, läs!



Snurra upp den här liraren innan han hugger dig i två delar med sitt svärd.



TOCA 2: Touring Cars

■ UTGIVARE: **Codemasters**
■ SPELTYP: **Racing**
■ PROGRAM: **Spelbar demo**

När det första *TOCA Touring Car Championship* kom var det lite av en överraskning. Codemasters var ju trots allt mest kända för *Micro Machines V3*, vilket ju inte direkt var en racingsimulator. Men sedan dess har Codemasters följt upp med det lika välgjorda *Colin McRae Rally* och nu har de släppt en ny version av *TOCA*.

TOCA 2: Touring Cars är bättre än sin föregångare på nästan alla plan. Spelet har detaljerad grafik, som trots att den är högupplöst flyter dubbelt så smidigt som det första spelet. Här finns även massvis av nya bilar, banor och givetvis även 1998 års nya regler. Den här exklusiva demon ger dig en försmak av spelet genom att låta dig ratta en Honda Accord eller Van Diemen Formula Ford genom några varv på den berömda Silverstone-banan.

Jäklar! 16:e plats igen...

■ kontroller

←	Sväng vänster
→	Sväng höger
⊗	Accelerera
○	Bromsa
△	Byt vy
↓	Backspegel

TOCA 2-demon är också kompatibel med standard analog och Dual Shock-kontroller – använd vänsterhandens joystick att styra med och den högra till broms och gas. Andra kontroller är som ovan.

■ övriga inslag
Den fullständiga versionen av *TOCA 2: Touring Cars* har alla bilarna och teamen från senaste säsongen, plus ännu fler banor och ett komplett championship mode, det finns även Support Car Series där du får köra Formula Ford, TVR:er och mycket mer.

■ ytterligare information
På sidorna 52 och 53 hittar du en fullständig recension av *TOCA 2*, inklusive en jämförelse med den första versionen och med konkurrenterna på marknaden.

Music

■ UTGIVARE: **Codemasters**
■ SPELTYP: **Musikprogram**
■ PROGRAM: **Spelbar demo**

Codemasters har aldrig varit rädda för att prova helt nya riktningar med sina titlar, och nu står de i begrepp att släppa den mest fullmatade och funktionsladdade sequencern någonsin till PlayStation.

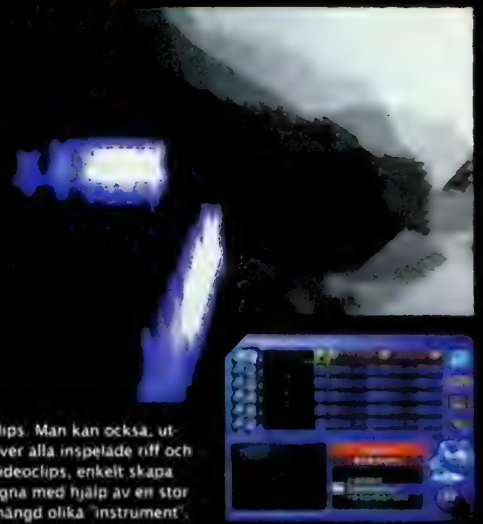
Det välfunnet döpta *Music* är egentligen inte ett spel, utan en kraftfull mjukvara som låter dig skapa egna låtar genom ett användarvänligt gränssnitt, och till och med synkronisera dem med ett stort urval av bälla ljudeffekter.

Music är inte bara lätt att använda, det är också oerhört flexibelt och roande. Allt man behöver göra för att sätta ihop en låt är att plocka några riff från riffbanken och placera dem över kanaldisplayen. Du kan inte ana hur roligt det är att flytta omkring dessa små ikoner förrän du testat det, så ge den här demon en chans...

■ kontroller

←,↑,→,↓	Flyttar markören
	Spela låt/video
	Redigera
	Återvänd till huvudmenyn
⊗	Placera riff/videoclips (lyssna på riff i audition-läget)
○	Radera riff/videoclips
○	Tyst
△	Ångra
L1	Öppna riff-/videobibliotek
R1	Pendla mellan audio- och videoläge
L2	Öppna riff-/videoclips-redigerare
R2	Pendla till fullskärmsvideo

■ övriga inslag
Den kompletta versionen av *Music* innehåller 750 förinspelade riff och 300 videoclips. Man kan också, utöver alla inspelade riff och videoclips, enkelt skapa egna med hjälp av en stor mängd olika "instrument".



■ ytterligare information
Tralala lilla mjöntuss, läs recensionen på sid 66-67 så ska du få en puss.

Ingen panik!

Komplicerad på insidan, enkelt på insidan. *Music* är riktigt roligt.

Formula 1 '98

Formula 1 härskar! Eller? Se vad du själv tycker efter att ha spelat den här demon.

- UTGIVARE: Psygnosis
- SPELTYP: Racing
- PROGRAM: Spelbar demo

Om du gillar Psygnosis *Formula 1*-serie har du säkert gått och dreglat åt tanken på 1998 års version. Och du är säkert vid det här laget lite oroad med tanke på vilka recensioner spelet har fått.

Då vi är sådana himla snälla människor har vi lyckats rodda ihop den här spelbara demon från Psygnosis så att du själv kan få reda på hur det står till, om *Formula 1 '98* trots allt motsvarar dina drömmar. Den här demon tar dig till den kanadensiska Grand Prix-banan i Montreal och du kan välja mellan att köra McLaren eller Ferrari. Du kommer säkert märka att de olika stallens bilar har olika köregenskaper så testa bägge.

kontroller

←	Styr vänster
→	Styr höger
⊗	Accelerera
○	Bromsa
R1	Zooma ut
R2	Zooma in
↓	Backspegel

Den här *Formula 1 '98*-demon är också kompatibel med både standard/analoga kontroller och Dual Shock-kontroller – använd vänsterhanden att styra med och den högra till broms och gas. Övriga kontroller är som ovan.

övriga inslag

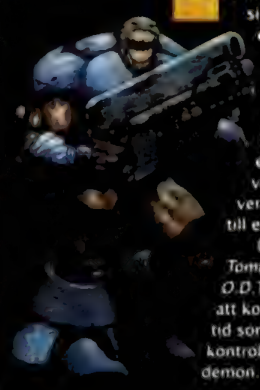
Den fullständiga versionen av Formula 1 '98 innehåller givetvis alla teamen från 1998, 16 banor och massvis av olika spelmodes; från arkad till komplett 1998 års mästerskap.

ytterligare information

F1 '98 recenserades i PSM nr 11 och fick 7/10 i betyg.

O.D.T.

- UTGIVARE: Psygnosis
- SPELTYP: 3D-äventyr
- PROGRAM: Spelbar demo



En senaste utmanaren till Lara Crofts tron kommer från Psygnosis och behandlar 3D-genren på ett lite annorlunda sätt.

Visserligen är spelet till viss del likt Eidos populära serie, men *O.D.T.* (Or Die Trying) bidrar med en del nyheter till formeln genom att erbjuda flera karaktärer att välja mellan och ett mer involverat spelsystem där man lagt till en del RPG-element.

Det råder inga tvivel om att *Tomb Raider 3* är ohotat men *O.D.T.* har ändå en hel del eget att komma med. Ta dig därför den tid som krävs för att lära känna kontrollen i den här exklusiva demon.

kontroller

↑	Spring framåt
↓	Gå bakåt
↓,↓	Snurra 180 grader
←	Sväng vänster
→	Sväng höger
⊗	Skjut
○	Hoppa/klättra/använd
□	Kura ihop
○+riktning	Rulla
△	Kasta
L1	Byt ammunition
L2	Magi
R1+riktning	Sidsteppa/gå långsamt
○+↑+R1	Kryp
SELECT	Inventera
START	Pausa

övriga inslag

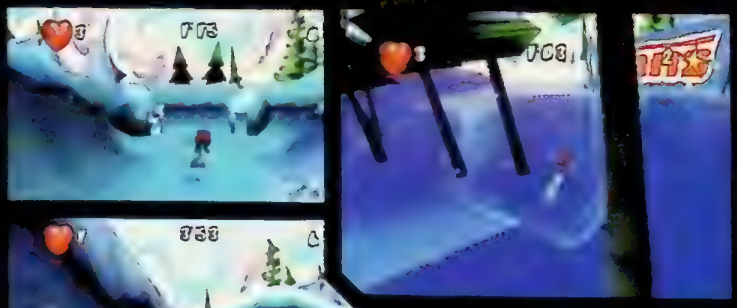
I den kompletta versionen av *O.D.T.* kan du spela med fyra olika karaktärer, alla med sina olika styrkor och svagheter, samt ett par hemliga hjältar man får tillgång till när spelet är avklarat. Spelet har ett antal stora nivåer som alla är svåra till en början – fullmatade med hoppande, skjutande och problemlösning.

ytterligare information

En rejäl och hederlig recension där vi berättar vad vi tycker utan att skarva och bre på, hittar du faktiskt på sid 60–61.

Smal midja, svällande hår... *O.D.T.* kastar sig verkligen mellan extremerna.

Psybadek



Ohhh, vackra ljus... Så här flummigt var det inte på Stenmarks tid.

■ UTGIVARE: Psygnosis

■ SPELTYP: Blandat

■ PROGRAM: Spelbar demo

Denna tredje demo från Psygnosis ger dig en försmak av *Psybadek*, ett futuristiskt racingspel där surfing och skateboardåkning kombineras på ett något udda sätt. Resultatet är en liten klurig svävärbräda som du kan susa omkring på.

Den här demoversionen av spelet innehåller en av spelets tidiga nivåer, en snötäckt bobsleighbana som du måste klara av i hög hastighet samtidigt som du samlar stjärnor och undviker pingviner.

■ kontroller

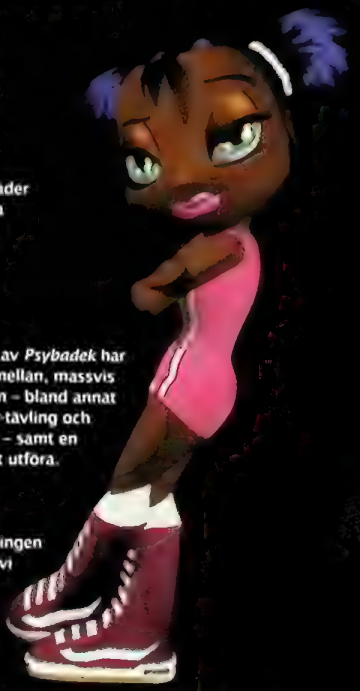
←	Styr vänster
→	Styr höger
↓	Bromsa
⊗	Accelerera
○	Skjut
○	Hoppa
△	Snurra 180 grader
R1	Justera kamera (håll intryckt)
L1	Backspegel
R1	Stuntmätare
L2	Ducka

■ övriga inslag

Den kompletta versionen av *Psybadek* har flera karaktärer att välja mellan, massvis av nivåer med olika teman – bland annat en bisarr skjuta-pingviner-tävling och olika snowboardtävlingar – samt en mängd olika stunttrick att utföra.

■ ytterligare information

Om du bläddrar lite i tidningen kommer du upptäcka att vi recenserat även det här spelet och lyckats få med det på demoskivan. Inte illa, va?



Moto Racer 2

■ UTGIVARE: Electronic Arts

■ SPELTYP: Racing

■ PROGRAM: Spelbar demo

Uppföljaren till det utmärkta spelet *Moto Racer* har lika mycket av beroendeframkallande spelkänsla som det förstå, men vad som är nytt med det här är den enorma hastighet med vilken landskapet susar förbi. Man får en otrolig känsla av att man kastas in i tv:n sittandes på en stor motorcykel.

På vår demo får du köra runt en motorcykel på Tarmac-banan (en Grand Prix-bana) tills du svimmar av utmattning.

■ kontroller

←	Styr vänster
→	Styr höger
⊗	Accelerera
○	Bromsa
R1	Stunt
L1	Backspegel

Den här *Moto Racer 2*-demon är också kompatibel med både standard/analoga och Dual Shock-kontroller – använd vänsterhanden att styra med och den högra till broms och gas. Övriga kontroller är som ovan.

■ övriga inslag

Som du redan räknat ut är den kompletta versionen fullpackad av styrgladje, hojar, banor och mästerskap för dig att leka med. Det medföljer också en riktigt bra bänediterare som låter dig skapa egna banor, allt från en simpel oval till en mardröm av hårnålskurvor, svåra chikaner och hopp. Precis som en tripp längs med E4:an...

■ ytterligare information

Moto Racer 2 fick 7/10 i betyg när vi recenserade det i förra numret.

On eller off-road, *Moto Racer 2* låter dig prova bägge variationerna.

Fel på skivan?

Lemmings

■ UTGIVARE: Psygnosis
■ SPELTYP: Pussel
■ PROGRAM: Spelbar demo

Pa den gamla goda tiden nar hemdatorerna hette Atari och Amiga var Psygnosis ensamt ansvariga for mest tandagnisslan i hela dataspelshistorien. Skalet till detta? *Lemmings*, forstas – ett av de mest beroendeframkallande spelen nagonsin.

Nu kommer originalspelet, tillsammans med expansionspaketet, till PlayStation. Den har demon med tva nivaer later dig se om det gamla *Lemmings* ar det basta. Allt du behover gora ar att fa ett visst antal lamlar till templet i slutet pa varje bana.

■ kontroller
←,↑,→,↓ Flytta markor
⊗ Valj
L1/L2 Scrolla vanster/hoger
R1/R2 Scrolla genom actionikoner

■ övriga inslag
Den stora skillnaden mellan demon och spelet ar antalet nivaer – och designen pa dem. Det fullstandiga spelet har dussintals av annu svarare nivaer, manga kommer att testa granserna for din handkon troll och din intelligens.

■ ytterligare information
Lemmings recenserades i forra numret av PSM och fick betyget 7/10.

Kommer du ihag Breakfeast Club och S:t Elmos Fire? Om svaret ar "ja" kommer du alska det har – *Lemmings* ar tillbaka. Ga nu och hamta din pension...

Blitter Boy

■ UTGIVARE: Slapps ej kommersiellt
■ SPELTYP: Shoot 'em up
■ PROGRAM: Hemgjort Yaroze-spel

Ett av de ballare Yaroze-spelen vi sett pa lange. *Blitter Boy* ar ett enkelt shoot 'em up dar du mas te springa omkring i en ett antal nivaer for att radda bebisar och eskortera dem till en teleporterare, samtidigt som du skjuter pa otacka geleklumpar. Ga in bland bebisarna for att fa dem folja dig, och led dem sen till teleporteraren.

■ kontroller
←↑→↓ Riktning
⊗ Skjut framat
○ Hoppa
□ Spring
R1-⊗ Blyskur

Brian Lara Cricket

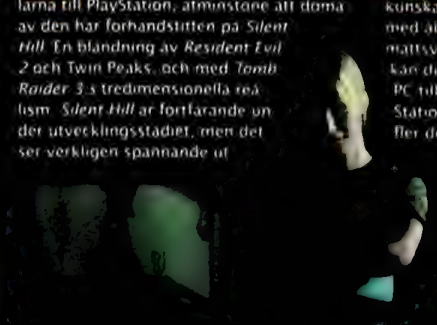
■ UTGIVARE: Codemasters
■ SPELTYP: Cricket
■ PROGRAM: Video

Om smacket av lader mot tra gor dig upphetsad, kanske *Brian Lara Cricket* ar nagot for dig. Den har forhandstitten later dig fa en glimt av spelets 3D-animationer och fina spel. Cricket kanske inte kanns som en given kandidat for ett roligt tv-spel, men Codemasters har gjort ett dunderjobb. Ta en titt, kann dig som en britt.

Silent Hill

■ UTGIVARE: Konami
■ SPELTYP: 3D-äventyr
■ PROGRAM: Video

Det verkar som om *Metal Gear Solid* gav Konami blodad tand i kampen om vem ska leverera de basta titlarna till PlayStation, atminstone att doma av den har forhandstitten pa *Silent Hill*. En blandning av *Resident Evil 2* och Twin Peaks, och med *Tomb Raider 3*:s tredimensionella realism. *Silent Hill* ar fortfarande un det utvecklingsstadiet, men det ser verkligen spannande ut.



Net Yaroze

■ UTGIVARE: SCEE
■ SPELTYP: Programmering
■ PROGRAM: Video

Nar man nu kan fa sin Yaroze lite billigare har det knappast funnits ett battre tillfalle att testa sina kunskaper i C++. Kitet levereras komplett med all mjukvara som kravs och en mattsvart PlayStation. Med *Net Yaroze* kan du namligen anvanda din Mac eller PC till att programmera din egen PlayStation mjukvara. Kolla in videon for fler detaljer.

NÄSTA NUMMER

UTE DEN 23 FEBRUARI

METAL GEAR SOLID

LÄS ALLT OM KONAMIS REDAN LEGENDARISKA SPEL, OCH TESTA DET SJÄLV MED HJÄLP AV VÅR DEMOSKIVA!

PLAYSTATION-ÅRET 1999

VI TAR EN OMFATTANDE TITT PÅ VAD SOM KOMMA SKALL UNDER ÅRET.

PLUS!

KENSEI: SACRED FIST, MICHAEL OWEN'S WORLD LEAGUE SOCCER, APOCALYPSE, KINGSLEY, G-POLICE: WEAPONS OF JUSTICE, AKUJI THE HEARTLESS **OCH MYCKET MER.**

NÄSTA CD

METAL GEAR SOLID **– SPELBAR**
APOCALYPSE **– SPELBAR**
WWF WAR ZONE **– SPELBAR**
MAX POWER RACING **– SPELBAR**
V-2000 **– SPELBAR**
PLAYER MANAGER 98-99 **– SPELBAR**
DODGEM ARENA **– SPELBAR**
HUGE YAROZE COMPILATION **– SPELBAR**
METAL GEAR SOLID **– RULLANDE DEMO**
WARZONE 2100 **– RULLANDE DEMO**

OBS! På grund av omständigheter utanför vår kontroll reserverar vi oss rättigheten att ändra i tidningen och CD-skivans innehåll

Nordic games postorder

2 ÅRS GARANTI!

24 TIMMARS LEVERANS!

499:-

Metal Gear Solid

Terrorister är ute efter det självgående domedagsvapnet Metal Gear. Snake's uppdrag är att förhindra terroristerna från att få fram avfyrningskoderna till Metal Gear. Det snyggaste spel som gjorts till Playstation. Kommer slutet januari eller februari. Var säker att få ett exemplar och gör din beställning nu.

449:-

TOCA 2 Touring Car Championship

Alla 98 års BTCC team, bilar och banor. 9 nya internationella banor samt 7 nya sportbilar bl.a. Jaguar XJ220. Olika svårighetsgrader för nybörjare och proffs, Kombatibelt med linkkabel, minneskort (rekommenderas), analoga kontroller och Dual Shock kontroller.

1-2 spelare split screen / 1-4 spelare link kabel.

KÖP 3 SPEL

VÄLJ ETT AV FÖLJANDE UTAN EXTRA KOSTNAD

Independance Day

Thunderhawk 2

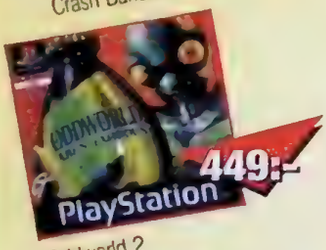
0:-

Overboard

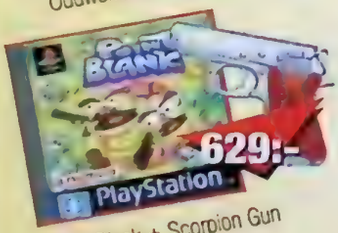
Actua Soccer Club Ed

PLAYSTATIONSPEL

Crash Bandicoot 3



Oddworld 2



Point Blank + Scorpion Gun

Tales of Destiny

Tenchu

NYHETER

Asterix	449	Hugo	399	Metal Gear Solid	499	The Contract	449
Blaze & Blade	449	Knock Out Kings	449	Pool Shark	399	Tiger Woods 99	449
C3 Racing	499	Legend	449	Populous 3	449	Wild Arms	399
Castrol Honda Superbike	449	Libero Grande	399	Pro 18 the World Open	499		
Dolphins Dream	499	Mega Man Legends	499	RC Stuntcopter	449		
Global Domination	499	Mega Man X4	499	Silent Hill	479		

ORDINARIE

Actua Golf 3	399	Colony Wars Vengeance	499	Medievil	449	Spyro the Dragon	419
Actua Soccer 3	399	C & C Retaliation	449	Mortal Kombat 4	399	Tekken 3	449
Actua Tennis	399	Constructor + minneskort	469	Moto Racer 2	449	Tenchu	499
All Star Tennis	449	Cool Boarders 3	399	Nascar 99	449	Test Drive 4x4	449
Allied General	499	Crash Bandicoot 3	449	NBA Live 99	449	Test Drive 5	449
Alundra	449	Die Hard + Scorpion Gun	529	NHL 99	449	Theme Hospital	399
Apocalypse	449	Duke Nukem Time to Kill	449	Oddworld 2 Abes exoddus	449	Time Crisis + Scorpion Gun	529
Azure Dreams	499	Escape O.D.T.	499	Pocket Fighters	499	Toca Touring Car 2	449
B-Movie	449	FIFA 99	459	Point Blank inkl Scorpion Gun	629	Tomb Raider 3	449
Breath of Fire 3	449	Final Fantasy 7	469	Resident Evil 2	499	Unholy War	449
Brunswick Bowling	449	Formula One 98	499	Rival Schools	499	War Games	449
Bubble Bobble	349	Gran Turismo	449	Rogue Trip	449	Victory Boxing 2	499
Caesars Palace 2	449	Heart of Darkness	469	Rushdown	449	WWF Warzone	449
Colin McRae Rally	449	Lemmings Collectors Ed.	449	Small Soldiers	449	X-Men vs Street Fighter	499

PLATINUM/BUDGET

Air Combat	249	Felony 11-79	249	Oddworld	249	Tennis Arena	249
Alien Trilogy	249	Formula Karts	249	Overblood	249	The Note	249
Alone in the Dark	249	Formula One	249	Parappa the Rapper	249	Time Crisis	249
Auto Destruct	249	Grand Theft Auto	249	Pitfall 3D	249	Tobal No 1	249
Ayrton Senna Kart Duel 2	249	Hercules	249	Porsche Challenge	249	Toca Touring Car	249
Battle Arena Toshinden 2	249	International Track & Field	249	Pro Pinball Timeshock	249	Tomb Raider	249
Bloody Roar	249	Jersey Devil	249	Ray Tracers	249	V-Rally	249
Bushido Blade	249	K1 the Arena Fighters	249	Rayman	249	Wipe Out 2097	249
Command & Conquer	249	Madden NFL 97	249	Resident Evil	249	World Cup 98	249
Crash Bandicoot	249	MDK	249	Ridge Racer Revolution	249	Worms	249
CROC Platinum	249	Mickeys Wild Adventure	249	Road Rash	249	VS	249
Davis Cup Tennis	249	Mortal Kombat Trilogy	249	Rosco McQueen	249	X-Men	249
Deathtrap Dungeon	249	NBA Fastbreak 98	249	Snow Racer 98	249		
Destruction Derby 2	249	NHL 98	249	Soviet Strike	249		
Die Hard Trilogy	249	NHL Powerplay 98	249	Tekken 2	249		

REA

Actua Soccer Club Ed.	169	Loaded	169	One	169	Total NBA 97	169
Darklight Conflict	169	Motormash	169	Overboard	169	Tunnel B1	169
Explosive Racing	169	NHL Face Off 97	169	Reboot	169	V-Rally	169
Independence Day	169	Olympic Soccer	169	Thunderhawk 2	169		

IMPORT

Blue Legend of Water JAP	699	Gun Bazru Point Blank 2 JAP	699	Parasite Eve USA	499	Super Adventure Rockman JAP	699
Bomberman Fantasy Race JAP	699	K 1 Grand Prix 98 JAP	699	Puzzle Bobble 4 JAP	599	Tactics Ogre USA	399
Brave Fencer + FF8 Demo USA	499	Kartia USA	499	R4 Ridge Racer + R4 Pad JAP	999	Tales of Destiny USA	499
Bushido Blade 2 USA	499	King of Fighters 97 JAP	699	R4 Ridge Racer 4 JAP	699	Twisted Metal 3 USA	499
C The Contra Adventure USA	499	Lagnacure JAP	649	Rally Cross 2 USA	499	X Game Pro Borders USA	499
Capcom Gen Vol 2 JAP	699	Metal Gear Solid USA	549	Saga Frontier USA	429	Xenogears USA	499
Clock Tower Ghost Head JAP	649	Monster Rancher USA	429	Samurai Spirit 1 & 2 JAP	629		
Elemental Gearbolt USA	499	NHL Face Off 99 USA	449	Star Ocean Second Story JAP	699		
Grandstream Saga USA	499	Ogre Battle USA	499	Street Fighter Zero 3 JAP	799		

TELEFON 054 18 83 18

FAX 054-10 16 50 - www.nordicgames.com

MÅNDAG-FREDAG 10-19 LÖRDAG 11-15

BASENHETER

STANDARDPAKET

Basenhet inkl. demo-cd, en original Dual Shock handkontroll, strömsladd, scartkabel, manual samt två års garanti. OBS! Priset 995:- gäller enbart om du väljer köpa ett av basenhetsspelen till höger.

Om du inte köper ett basenhetsspel kostar det 1.295:-

995:-

DU SPARAR 400:

GIGANTPAKETET

Basenhet inkl. demo-cd, två handkontroller Dual Shock varav en original, två valfria spel, RGB-kabel för bättre bild, 16 ggrs minneskort, två förlängningskablar a´två meter, strömkabel, scartkabel, manual samt två års garanti.

2695:-

DU SPARAR 1100:

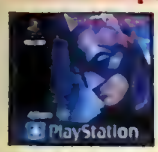
VALUE PACK

Basenhet inkl. demo-cd, två handkontroller - en original pad och en original Dual Shock, ett original minneskort, en officiell Sony-väska, cd-ställ, strömsladd, scartkabel, manual samt två års garanti.

1695:-

DU SPARAR 300:

Basenhetsspel


Batman & Robin 499

Duke Nukem 3D 499

Gex 3D 499

Motorhead 499

NHL Face Off 98 399

Rage Racer 499

Tommi Mäkinen Rally 499

Ratt Dual Shock 749

MINNESKORT

Med minnen sparar du din position, poäng, rekord, statistik, karaktärer, inställningar eller t.ex favoritbilen. Kort sagt, - för att slippa spela från början varje gång behöver du ett minneskort. En sparning tar allt från 1 block till 15 block. Hur mycket som just dina spel tar står på baksidan av spelboxen. Ett "vanligt" minneskort rymmer 15 okomprimerade block. Vi säljer även mycket populära superminnen från 60 upptill 1080 block. Köper du ett superkort sparar du inte bara mer poäng utan också mer pengar. Våra minnen är tillverkande av utvalda fabriker i Asien/USA och har 2 års garanti.

15 block – Okomprimerat
Färger; blå, clear, grå, grön, gul, röd, svart, vit **129**
- detta minneskort är gratis vid köp av minst 3 andra spel eller tillbehör.

15 block – Okomprimerat original **179**
Färger; blå, grå, grön, gul, röd, svart, vit

60 block – Okomprimerat
Färger; grå **199**

120 block – Okomprimerat
Färger; grå **299**

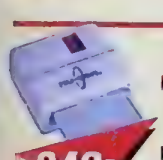
120 block - Komprimerat
Färger; blå, grå, grön, gul, guld, röd, silver, svart. **249**

240 block – Komprimerat
Färger; grå, röd, svart. **299**

480 block – Komprimerat, digital skärm **549**

720 block – Komprimerat, digital skärm **549**

1080 block –Komprimerat, digital skärm **699**



NuGen Compressor

NuGen Compressor komprimerar ditt vanliga 15 blocks minneskort så att det rymmer 120 block.

249:-

Du får full kontroll över de 8 sidor minne via NuGen Compressor speciella menysystem.

Det bästa med allt är att du inte förlorar tidigare sparningar vid komprimeringen.

För att använda NuGen Compressor så behöver du ett minneskort (från 129kr)

HANDKONTROLLER

Olika typer av handkontroller passar olika bra för olika typer av spel. Nordic Games säljer förutom den vanliga digitala kontrollen massor av andra modeller. Den analoga kontrollen ger dig med speciella små styrspakar steglös styrning och en helt annan spelkänsla i de flesta spel. Dual Shock kontrollerna med analoga styrknappar ger dig också vibrationer och skakningar när du spelar.

Specialkontrollerna har vi valt ut för alla gamers som vill ha det absolut bästa och tuffaste till sina spel.

STANDARD

Digital standard original **179**
Färger; grå, svart, vit

Digital standard **129**
Färger; blå, grå, grön, gul, guld, lila, röd, silver, svart, vit
- denna handkontroll är gratis vid köp av minst 3 andra spel eller tillbehör

DUALSHOCK

Analog Dual Shock standard **269**
Färger; clear, grå, röd, svart, vit

Analog Dual Shock standard original **329**
Färg; grå

SPECIALDESIGN

Ascii Grip Ascii **249**
Specialdesignad för rollspel. Gjord för att hålla i en hand. Perfekt för Final Fantasy 7, Clock Tower m.m

Asciipad Ascii **129**
Officiell kontroll med liknande standard. Enda kontrollen med "helt" styrkors vilket många uppskattar

Negcon Namco **299**
Officiell racing kontroll. Vridbar på mitten vilket gör den underbar i bilspel

Resident Evil Ascii **249**
Officiell, specialdesignad kontroll för Resident Evil 1 & 2. Flera specialknappar m.m

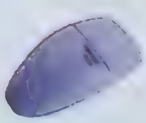
Zerotech Hori **299**
Unik kontroll med racinghjul som styrkors. Hålls ungefär som en pistol i handen

Hyper - Combat **169**
Standardkontroll med extra turbo-knapp. Kamoflagelackad i militärgrönt och svart, stenhård!

Hyper - Fighter **169**
Standardkontroll med extra turbo-knapp. Blodslackad i rött och vitt

Hyper - Xtreme **169**
Standardkontroll med extra turbo-knapp. Självlysande i mörker

ÖVRIGA PLAYSTATION TILLBEHÖR



Action Replay	Datel	399
Analog Joystick	Sony	699
Antennkabel	Joytech	199
Basenhet inkl Dual Shock	Sony	1295
Equalizer	Datel	329
Game Booster Gameboy	Datel	499
Jam Converter	Multisystem	995
Joystick Ascii Stick	Ascii	599
Joystick Bio Grip	Joytech	149
Link Up Kabel	Joytech	129
Mus	Joytech	249
PAL Booster, NTSC to PAL	Blaze	399
Pistol, Erazer Gun	Blaze	399
Pistol, G - Con 45	Namco	499
Pistol, GunCon pedal	Innovation	249
Pistol, Lightblaster	Interact	199
Pistol, Scorpion silver	Blaze	349
Playstation Elkabel	Sony	49
Playstation Laserlins	Sony	499
Ratt Dual Shock Jordan	Joytech	699
Ratt Dual Shock	Mad Catz	749
Rengöringsvet	Mad Catz	199
RGB Kabel	Joytech	198
RGB Super AV Kabel	Joytech	249
Shock Pak	Innovation	249
Tom Fedral	Sony	19
VCD Kort	Sony	995
X-Plorer	Blaze	349
X-Tender Dual Shock	Innovation	99

PRISGARANTI • NORDIC GAMES • PRISGARANTI

Nordic Games garanterar dig det lägsta priset

NORDIC GAMES PRISGARANTI

Vi vill ge Dig en garanti som gör att Du alltid kan hitta det lägsta priset hos oss. Om Du ser en vara Du tänkt köpa, till ett lägre pris hos någon av våra konkurrenter, sänker vi vårt pris till samma nivå.

- Gäller ej paketerbjudanden eller spel som måste köpas tillsammans med något annat
- Gäller endast identiska produkter som
- För att garanten skall gälla måste detta

Nordic games postorder

Allmän köpinformation

- Alla våra priser inkluderar moms.
- Fraktfritt vid beställning av spel för över 2000:- Gäller ej baserhetsbeställningar
- Endast postens avgifter tillkommer. Dessa är mellan 58 och 99 kronor beroende på hur många varor du beställer.
- Om du inte löser ut en försändelse får du betala mellan 175 och 225 kronor. Hör av dig om du beställt en vara men inte hinner att lösa ut den i tid.
- Vi lämnar två års garanti på alla nya spel.
- Vi lämnar ett års garanti på alla begagnade spel.
- Reservation för ev. slutförsäljning samt tryckfel av priser, texter och annan produktinfo.

Beställt 3 eller fler spel?

Välj en av dessa produkter utan extra kostnad

Gäller köp av alla produkter i annonsen. Nytt som begagnat

Independence Day 0:-
Playstation
Flyg shootem'up

Handkontroll 0:-
Playstation
Standardkontroll kopia.

Rumblepack 0:-
N64
Kvalitets Rumble från Joytech

T-Shirt 0:-
Nordic Games
L&XL. Perfekt för träningen, gympan och sommar & soll

Longbow 2 0:-
PC
Maffig helikopter sim från Jane's

MDK 0:-
PC
Actionfyllt 3D shootem'up

Minneskort 0:-
Playstation
Standard minneskort kopia.

Minneskort 0:-
Nintendo 64
Standardminne från Joytech.

Worms 0:-
PC
Kriga med maskar. Toppspell

Reboot 0:-
Playstation
Underskattat actionspel.

VINN EN RESA FÖR TVÅ TILL LOS ANGELES

Ju mer spelgalen du är desto större chans har du att vinna vår häftigaste tävling någonsin.

Alla som köper något ur vårt sortiment mellan den 1 december 1998 och den 1 mars 1999 får automatiskt möjlighet att delta i tävlingen. Dina kvitton blir dina tävlingsformulär. Alltså: Ju mer du handlar, desto fler vinstchanser. Det spelar ingen roll hur mycket du handlar för.

Så här gör du:

- *Beställ varor från Nordic Games.*
- *Lös ut ditt paket och ta en kopia på kvittot som ligger i lådan.*
- *Spåna fram en slogan på temat spel. Skriv ner den tillsammans med ditt telefonnummer.*
- *Lägg kvittokopian och din slogan i ett kuvert och skicka till oss.*

Adressen är: *"E3-tävling"*
Nordic Games,
Box 5083
650 05 Karlstad

Detta händer sedan:

Den 5 mars tar vi ett titt på alla slogans som kommit in och bestämmer vilken vi tycker är bäst. Vi ringer sedan upp den person (kanske dig) som skrivit denna slogan och ställer tre mycket enkla frågor.
Om vi får rätt svar på minst en fråga är han eller hon definitivt vår vinnare och kan se fram emot ett besök på världens största spelmässa.

Detta ingår i vinsten:

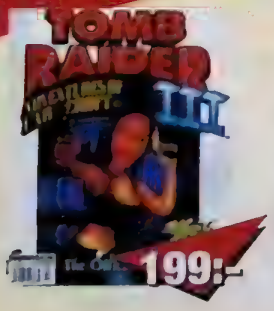
Om du vinner får du tillsammans med en vän åka med Nordic Games till den stora E3-mässan i Los Angeles, USA. Ni får bo på ett 1:a-klasshotell i centrala Los Angeles. Du får naturligtvis alla resekostnader betalda. Dessutom får du 500 svenska kronor per dag att spendera fritt efter eget tycke. Vi beräknar det totala vinstvärdet till cirka 27 000 kronor. Om du som vinner inte har lust att åka på spelmässan kan du välja att plocka ut vinsten kontant. Då får du 20 000 kr.

Våra krav:

- *En av de resande måste var över 21 år gammal. Anställda hos Ultima Wingames (Nordic Games) och deras familjer kan inte delta i tävlingen.*
- *Om den första person som vi utser till vinnare avsäger sig vinsten väljer vi en ny tills vi funnit en slutlig vinnare.*
- *Om en omyndig person vinner måste målsman följa med på resan.*
- *Eventuell skatt betalas av vinnaren.*
- *Vem som vinner berättar vi i Nordic Games annonser under april månad 1999.*

Vi måste ha ditt bidrag senast den 1 mars 1999.

GUIDEBÖCKER



Tomb Raider 3
Följ Lara's jakt världen över efter de fyra helgedomarna. Med guiden är du alltid ett steg före.

Zelda
- Ocarina of Time
På svenska och tillverkad av Nintendo själva. Allt du vill veta finns i denna tjocka guide i färg. På mer än 100 s. får du hjälp att leda Link på rätt väg.
Engelsk originalguide 199

ÖVRIGA GUIDER

Alundra	149
Banjo Kazooie	199
Breath of Fire 3	149
C & C Retaliation	199
Crash Bandicoot 3	199
Final Fantasy 7 Official	149
Goldeneye 007	199
Kartia	199
Laras Book Official	199
Metal Gear Solid	199
Mission Impossible	199
Mortal Kombat 4	199
Parasite Eve	199
Resident Evil 2	149
Spyro The Dragon	199
Tekken 3	149
Tenchu	199
Tomb Raider 3	199
Turok 2 Seeds of Evil	199
Wild Arms	199
Xenogears	199
Zelda N64, eng. orig	199
Zelda N64, sve.kommer jan.	129

GAMEBOY COLOR

32000 färger på en Gameboy display. Låter det otroligt? Fyra gånger så mycket RAM minne mot den vanliga Gameboyen. Alla Gameboy spelen är kompatibla med Gameboy color. De gamla spelen kommer att vara i 10 olika färger. Så det ser ut som när du kör genom en Super Gameboy. Dessutom kommer det att ges ut speciellt utvecklade färgspel - till exempel kommer Zelda - Link's Awakening i en ny, färgglad version.Vid årets slut kommer det att finnas ca 10 färgspel ute.

Basenhet Gameboy Color	699	**Kommande spel:**
Game & Watch Gallery 2 color	399	Sylvester & Tweety (color),
Harvest Moon color	399	V-Rally (color),
Pocket Bomberman color	299	Wario Land 2 (color),
Tetris DeLuxe Color	299	Yoda Stories (color),
		Zelda 4 (color)

Vy se vår katalog eller www.nordicgames.com för fler titlar.

NEOGEO POCKET™

Om man inte har sett en NeoGeo Pocket tidigare, vet man inte vad man missat. Denna handhållna lilla godbit är inte bara snyggt designad. Den lyfter upp sina konkurrenter, skakar om dem och dumpar dem i närmaste träsk.
Bild kvaliteten på den inbyggda skärmen är rent utsagt otrolig. Fast den bara är svartvit ger den teknisk knockout på alla andra bärbara spelenheter. Med eller utan färgskärm. Vad sägs om stereoljud i hörlurar! Batteri som behåller inställningarna du gjort. När du startar NeoGeo Pocket första gången ber den dig ställa in språk, engelska eller japanska. När du sedan valt ett språk kommer spelkassetterna veta att du inte kan Japanska. Då visas alla text enbart på engelska. (tyvärr har inte alla spel denna funktion) Alla spel blir bättre när man spelar två och två. Länka ihop din NeoGeo Pocket med en kompis maskin och spela mot varandra! I framtiden kommer det även vara möjligt att länka en NeoGeo Pocket med en Sega Dreamcast!

Prislista NeoGeo Pocket:

Basenhet Carbon Black	**995**	**Baseball Stars**	**499**
Basenhet Crystal White	**995**	**Bust a Move**	**499**
Basenhet Platinum Blue	**995**	**King of Fighters**	**549**
Basenhet Platinum Silver	**995**	**Melon Chan**	**499**
Basenhet Platinum White	**995**	**Neo Geo Cup 98**	**499**
Link Cable	**249**	**Pocket Tennis**	**499**
Stereo Head Set	**249**	**-vg ring oss för kommande titlar**	

Dreamcast™

Japanimport

Basenhet inkl.RGB & strömadapter

Ring för aktuellt dagspris,

SPEL	
Burning Rangers 2	ring
D2	ring
Daytona USA 2	ring
Fighting Vipers 2	ring
Godzilla	ring
Incoming	ring
July	ring
Lost World	ring
Monster Breed	ring
Pen Pen Triathlon	ring
Sega Rally 2	ring
Seven Cross	ring
Sonic Adventure	ring
Virtua Fighter 3	ring
TILLBEHÖR	
Joypad Sega	499
RGB Kabel	399
VMS Minneskort Godzilla	599
VMS Minneskort	599

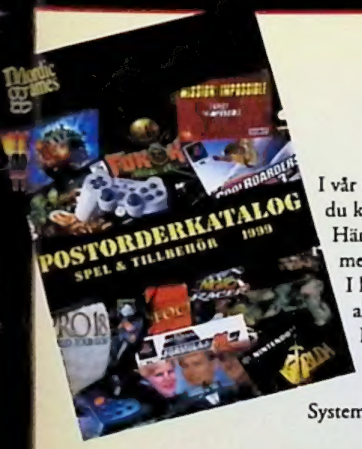
Godzilla

July

Virtua Fighter 3 tb

Pen Pen Triathlon

Vg se vår katalog eller www.nordicgames.com för fler titlar.



BESTÄLL VÅR GRATIS KATALOG!

I vår rykande färska katalog på 116 sidor finner du allt du kan önska dig inom TV/PC-Spel.
Här finns över 4000 produkter varav drygt 1000 visas med bild och text.
I katalogen finns både nya och begagnade spel till alla system. Du finner förutom Playstation och Nintendo 64 även alla andra system såsom SNES, NES, Gameboy, NeoGeo Pocket, Game Gear, Mega CD, Virtual Boy, 32X, Jaguar, Master System, PC Cd-Rom, Megadrive och Sega Saturn

SEGA SATURN · SUPER NINTENDO · PC CD ROM · Nintendo · GAME BOY

Nordiska Spelklubben

Välkommen med i Nordiska spelklubben!

Nu har Nordiska spelklubben varit igång i över ett år. Ett roligt och spännande år. Och lönsamt för alla er som redan gått med!
Nu fortsätter vi i samma stil.
Under 1999 kan alla medlemmar regelbundet se fram emot tips om nya spel och andra produkter. Medlemsinformationen kommer direkt hem i brevlådan.
Du som är medlem har alltid *tio procent rabatt* på alla begagnade spel och *fem procent* på alla våra nya spel. Dessutom belönar vi dig som medlem med *tio procent* extra när du säljer dina spel kontant till oss. Kom dock ihåg att dessa rabatter inte gäller basenheter.
Som medlem kan du se fram emot *speciella medlemserbjudanden* på spel och tillbehör. De erbjudanden som är aktuella just nu ser du i våra annonser eller i klubbtidningen.
Det kostar 150 kr per år att vara medlem i Nordiska Spelklubben. Ansök samtidigt som du beställer varor eller betala in 150 kr på vårt postgiro 830 96 59-4. Glöm inte skriva ditt namn, adress och telefonnummer.
Välkommen med i en spelgalen klubb!

Mikael Pettersson

Mikael Pettersson klubbchef

PS: Har du några frågor? ring mig på tel 054-18 83 18.

BESÖK VÅRA BUTIKER

Nordic Games har två butiker! I dessa finner du de flesta spel och tillbehör som finns i annonserna, oftast till samma låga priser. Ibland kan dock prisskillnader förekomma, då butikerna har lite andra kostnader än postordern. Vår personal i butikerna har stor spelkunskap och kan hjälpa dig att hitta precis det spel som passar dig bäst. I butikerna kan du även prova på spelen innan du köper dem. Observera att du dock inte kan göra postorderbeställningar ifrån butikerna.

KARLSTAD · Öppettider: Måndag-fredag 11-18 **Lördag** 11-15
Adress: Östra Torggatan 15 **Telefon:** 054-15 24 48

LINKÖPING · Öppettider: Måndag-fredag 11-19 **Lördag** 11-15
Adress: Storgatan 54 **Telefon:** 013-13 78 40

KÖP, BYT & SÄLJ DINA TV SPEL

JÄTTESUCCE!

GÖR SOM 10.000 TALS ANDRA NÖJDA KUNDER.

BEGAGNADE BASENHETER

Game Gear	395	150	Sega 32X	95	25
Gameboy Camera	395	200	Sega MegaCD 1	150	50
Gameboy Color	595	300	Sega MegaCD 2	150	50
Gameboy Pocket	395	200	Sega Megadrive 1	295	80
Gameboy Printer	595	300	Sega Megadrive 2	295	80
Gameboy, Standard	295	150	Sega Nomad	495	150
Jaguar	250	80	Sega Saturn	895	400
Jaguar CD	295	100	Super Nintendo	495	250
Nintendo	295	100	Super Nintendo Multi-X	595	300
Nintendo 64	795	500	Virtual Boy	295	120
Playstation	995	600			

I samtliga basenheter ingår vad som normalt ingår vid köp av en ny, dvs handkontroll/er, strömsladd, scart/antennkablar och manualer.

BEGAGNADE PLAYSTATIONSPEL

Titel	vi säljer	köper
4-4-2 Soccer	95	50
Ace Combat 2	295	120
Actua Golf	95	50
Actua Golf 2	195	80
Actua Golf 3	350	150
Actua Ice Hockey	95	50
Actua Soccer	95	50
Actua Soccer 2	195	80
Actua Soccer 3	350	150
Actua Soccer Club Edition	95	50
Actua Tennis	295	120
Adidas Power Soccer	95	50
Adidas Power Soccer 97	95	50
Adidas Power Soccer 98	125	50
Agent Armstrong	150	60
Agile Warrior	95	50
Air Combat	195	80
Air Race	150	60
AN Evolution Global	150	60
Alien Trilogy	225	100
All Star Soccer	95	50
All Star Tennis	350	150
Allied General	395	200
Alone in the Dark	95	50
Alundra	350	150
Andretti Racing	150	60
Apocalypse	395	200
Aquanauts Holiday	95	50
Arcades Greatest Hits	95	50
Arcades Greatest Hits 2	95	50
Area 51	150	60
Ark of Time	150	60
Armoured Core	150	60
Asault	150	60
Assault Rigs	95	50
Auto Destruct	150	60
Azure Dreams	395	200
B-Movie	295	120
Baby Universe	195	80
Ball Blazer Championships	95	50
Batman & Robin	350	150
Batman Forever	250	100
Battle Arena Toshinden 1	95	50
Battle Arena Toshinden 2	95	50
Battle Arena Toshinden 3	150	60
Battlesport	95	50
Battlestation	195	80
Beast Wars	150	60
Black Dawn	150	60
Blam! Machinehead	95	50
Blast Chamber	95	50
Blast Radius	95	50
Blasto	295	150
Blazing Dragons	150	60
Bloody Roar	150	60
Bomberman World	395	200
Brahma Force	150	60
Breakpoint Tennis	150	60
Breath of Fire 3	395	200
Brian Lara Cricket	395	200
Broken Helix	95	50
Broken Sword	150	60
Broken Sword 2	350	150
Bubble Bobble	350	150
Bubsy 3D	150	60
Bug Raidar	95	50
Buggy	150	60
Burning Road	95	50
Bushido Blade	150	60
Bust a Groove	350	150
Bust A Move 2	225	100
Bust A Move 3	350	150
C3 Racing	350	150
Caesars Palace	250	150
Cardinal Syn	150	60
Carnage Heart	95	50
Casper	225	80
Castlevania	295	120
Cheesy	150	60
Chessmaster 3D	350	150
Chill	95	50
Chronicles of the Sword	225	80
Circuit Breakers	250	100
City of the Lost Children	150	60
Clock Tower	225	80
Colin McRae Rally	395	200
Colony Wars	150	60
Colony Wars Vengence	395	200
Command & C Retalution	395	200
Command & Conquer	225	100
Command & C Red Alert	350	150
Constructor	350	150
Contra Legacy War	95	50
Cool Boarders	195	80
Cool Boarders 2	250	120
Cool Boarders 3	350	150
Courier Crisis	150	60
Crash Bandicoot	225	100
Crash Bandicoot 2	350	150
Crash Bandicoot 3	395	200
Crime Killer	95	50
Critical Depth	95	50
Criticom	95	50
CROC	225	100
Cruis'n World	150	60
Crow City of Angeles	150	60
Crusader No Remorse	95	50
Crypt Killer	150	60
Cyberia	95	50
Cybersled	95	50
Cyberspeed	95	50
D	150	60
Dark Forces	295	120
Darklight Conflict	95	50
Darkstalkers	150	60
Davis Cup Tennis	225	80
Dead Ball Zone	95	50
Dead or Alive	295	120
Deathtrap Dungeon	150	60
Defcon 5	95	50
Descent	95	50
Descent 2	95	50
Destruction Derby	150	60
Destruction Derby 2	225	100
Devils Deception	150	60
Diablo	295	120
Die Hard Trilogy	225	100
Discworld	150	60
Discworld 2	225	80
Disruptor	150	60
Dolphins Dream	395	200
Doom	225	100
Dragon Ball Z	395	200
Dragon Heart	95	50
Duke Nukem 3D	225	80
Duke Nukem Time 2 Kill	395	200
Dynasty Warriors	95	50
Earthworm Jim 2	150	60
Epidemic	95	50
Escape O.D.T.	395	200
ESPN Extreme Games	395	200
Everybodys Golf	350	150
Excalibur 2555 AD	150	60
Exhumed	225	80
Explosive Racing	95	50
Extreme Pinball	95	50
Extreme Snowbreak	95	50
Fade To Black	150	60
Fantastic Four	150	60
Felony 11-79	225	80
FIFA 96	95	50
FIFA 97	95	50
FIFA 98	250	100
FIFA 99	395	200
Fifth Element	295	120
Fighting Force	225	80
Final Doom	295	120
Final Fantasy 7	325	150
Fire & Ice	150	60
Floating Runner	95	50
Formula Karts	150	60
Formula One	150	60
Formula One 97	225	80
Formula One 98	395	200
Forsaken	150	60
Frank Thomas Baseball	150	60
Frenzy	95	50
Frogger	150	60
Full Tilt Battle Pinball	150	60
Future Cop LAPD 2100	350	150
G-Darius	350	150
G-Police	225	80
Galaxian	95	50
Galaxy Fight	95	50
Gex	150	60
Gex 3D	295	120
Ghost in the Shell	295	120
Global Domination	350	150
Goalstorm	95	50
Golden Goal	95	50
Gran Turismo	395	200
Grand Theft Auto	225	100
Gridrun	95	50
Gunship 2000	225	80
Hardboiled	95	50
Hardcore 4x4	150	60
Heart of Darkness	350	150
Heberekes Popolito	150	60
Heros Adventure	150	60
Hercules	225	100
Hexen	95	50
Hi Octane	95	50
Hugo	375	180
Hyper Match Tennis	150	60
Impact Racing	95	50
In the Hunt	95	50
Incredible Hulk	150	60
Independence Day	150	60
Indy 500	225	80
Int. Motocross X	225	80
Int. Superstar Soccer DL	95	50
Int. Superstar Soccer Pro	95	50
Int.Superstar Soccer 98	350	150
International Track & Field	225	100
Iron & Blood	95	50
Iron Man X/O	95	50
Izmogud	150	60
Jeremy McGrath Cross	350	150
Jersey Devil	195	80
Jet Rider	150	60
Jet Rider 2	150	60
Johnny Bazookatone	150	60
Jonah Lomu Rugby	295	120
Judge Dredd	295	120
Jumping Flash!	150	60
Jumping Flash! 2	150	60
Jupiter Strike	95	50
Jurassic Park the Lost	225	100
K1 the Arena Fighters	225	100
Kart Duel	150	60
Kart Duel 2	195	80
Kick Off World	150	60
Kileak the Blood	95	50
Killing Zone	95	50
King of Fighters 95	295	120
Kings Field	150	60
Klonoa	295	120
Knock Out Kings 99	395	200
Konami Open Golf	225	80
Krazy Ivan	95	50
Kula World	350	150
Kurushi	150	60
Landor	350	150
Last Report	150	60
Legacy of Kain Blood Omen	225	80
Legend	350	150
Lemmings 3D	150	60
Lemmings Collection	225	80
Lethal Enforcers	150	60
Libero Grande	350	150
Lifeforce Tenka	95	50
Little Big Adventure	150	60
Loaded	95	50
Lomax	150	60
Lone Soldier	150	60
Lost Vikings 2	150	60
Lucky Luke	350	150
Machine Hunter	95	50
Madden 97	95	50
Madden 98	195	80
Madden 99	395	200
Magic Carpet	95	50
Magic the Gathering	150	60
Marvel Super Heroes	350	150
Mass Destruction	95	50
Masters of Teras Kasi	150	60
Maximum Force	150	60
MDK	150	60
Mechwarrior 2	225	80
Medievil	395	200
Mega Man 8	350	150
Mega Man Battle & Chase	350	150
Mega Man Legends	395	200
Mega Man X3	350	150
Mega Man X4	395	150
Men in Black	295	120
Michael Owen WLS 99	350	150
Mickeys Wild Adventure	225	100
Micro Machines V3	225	100
Midnight Run	150	60
Monaco Grand Prix 2	395	200
Monopoly	395	200
Monster Trucks	225	80
Mortal Kombat 3	150	60
Mortal Kombat 4	395	200
Mortal Kombat Mythologies	150	60
Mortal Kombat Trilogy	225	100
Moto Racer	250	100
Moto Racer 2	395	200
Motor Mash	95	50
Motorhead	95	50
Motortoon GP 2	225	80
Mr Domino	295	120
Myst	295	120
Nagano Winter Olympics	95	50
Namco Museum Vol 1	225	80
Namco Museum Vol 2	225	80
Namco Museum Vol 3	225	80
Namco Museum Vol 4	225	80
Namco Museum Vol 5	225	80
Nascar 98	225	80
Nascar 99	395	200
NBA Factbreak	150	60
NBA In the Zone	95	50
NBA In the Zone 2	95	50
NBA Jam Extreme	95	50
NBA Jam T.E.	95	50
NBA Live 96	95	50
NBA Live 97	150	60
NBA Live 98	225	80
NBA Live 99	395	200
NBA Pro 98	225	80
Need for Speed	195	80
Need for Speed 2	250	100
Need for Speed 3	295	120
Newman Haas Racing	225	80
NFL Blitz	150	60
NFL Gameday	95	50
NFL Quarterback Club 97	150	60
NHL 97	95	50
NHL 98	150	60
NHL 99	395	200
NHL Breakaway 98	95	50
NHL Face Off	95	50
NHL Face Off 97	95	50
NHL Face Off 98	95	50
NHL Powerplay	95	50
Nightmare Creatures	295	120
Ninja	295	120
Novastorm	95	50
Nuclear Strike	225	80
Oddworld 2	395	200
Oddworld Abes Odessey	225	80
Off World Interceptor	95	50
Olympic Games	350	150
Olympic Soccer	95	50
One	95	50
Onside Soccer	95	50
Overblood	150	60
Overboard	225	80
Pandemonium	195	80
Pandemonium 2	195	80
Panzer General	395	200
Parappa the Rapper	95	50
Parodius	95	50
Pax Corpus	95	50
Penny Racers	150	60
Perfect Assassin	95	50
Perfect Weapon	150	60
Pet in TV	150	60
Platocape	95	50
PGA Tour Golf 96	150	60
PGA Tour Golf 97	225	80
PGA Tour Golf 98	295	120
Philosoma	95	50
Pitball	95	50
Pitfall 3D	150	60
Player Manager	225	80
Pocket Fighters	395	200
Pood	95	50
Point Blank	295	120
Point Blank + Pistol	495	250
Pool Shark	350	150
Populous 3	395	200
Porsche Challenge	150	60
Power Move Pro Wrestling	150	60
Power Serve Tennis	95	50
Poy Poy	150	60
Premier Manager 98	350	150
Primal Rage	95	50
Prime Goal	95	50
Pro 18 Golf	395	200
Pro Pinball	150	60
Pro Pinball Timeshock	250	100
Project Overkill	250	100
Psybadek	350	150
Psychic Detective	150	60
Psychic Force	95	50
R-Types	195	80
Rage Racer	225	80
Raging Skies	150	60
Raiden Project	150	60
Rally Cross	150	60
Rampage World Tour	350	150
Rapid Racer	150	60
Rapid Reload	150	60
Rascal	150	60
Raven Project	95	50
Ray Tracer	150	60
Rayman	225	100
Rayman 2	395	200
Raystorm	150	60
RC Stuntcopter	395	200
Real Bout Fatal Fury	225	80
Reboot	95	50
ReLoaded	150	60
Resident Evil	225	100
Resident Evil 2	395	200
Resident Evil Directors Cut	250	100
Return Fire	150	60
Revolution X	95	50
Ridge Racer	95	50
Ridge Racer Revolution	125	60
Riot	95	50
Risk 2 Resurrection	95	50
Risk	350	150
Riven Myst 2	350	150
Road Rage	95	50
Road Rash	150	60
Road Rash 3D	225	80
Robopit	95	50
Robotron X	95	50
Rock n Roll Racing 2	225	80
Rosco McQueen	95	50
Rouge Trip	350	150
Rushdown	395	200
S.C.A.R.S	350	150
Sampras Extreme Tennis	350	150
Samurai Showdown 3	225	80
San Fransisco Rush	350	150
Sentient	95	50
Sentinel Returns	95	50
Shadow Gunner	250	100
Shadow Master	95	50
Shellshock	95	50
Shockwave Assault	95	50
Sim City 2000	395	150
Skeleton Warriors	95	50
Skull Monkeys	150	60
Slam n Jam	95	50
Slamscape	95	50
Small Soldiers	395	200
Smash Court Tennis	350	150
Snow Racer 98	150	60
Snowboard Phat Air	150	60
Soulblade	195	80
Soviet Strike	195	80
Space Hulk	95	50
Space Jam	150	60
Spawn	250	100
Speedster	150	60
Spice World	195	80
Spider	150	60
Spot Goes to Hollywood	150	60
Spyro the Dragon	395	200
Star Gladiator	95	50
Star Wars Rebel Assault 2	225	80
Starblade Alpha	95	50
Starfighter 3000	95	50
Starwinder	95	50
Steel Harbringer	95	50
Steel Reighn	150	60
Streak	350	150
Street Fighter 2 Collection	395	200
Street Fighter 2 the Movie	150	60
Street Fighter Alpha	150	60
Street Fighter Alpha 2	250	100
Street Fighter Ex Plus	350	150
Street Racer	150	60
Strike Point	95	50
Striker 96	95	50
Sukoden	195	80
Super Football Champion	95	50
Super Pang Collection	250	100
Super Puzzle Fighter 2	250	100
Supersonic Racers	150	60
Swagman	150	60
Syndicate Wars	195	80
Tekken	150	60
Tekken 2	225	100
Tekken 3	395	200
Tempest X3	95	50
Ten Pin Alley	350	150
Tenchu	395	200
Tennis Arena	225	80
Test Drive 4	225	80
Test Drive 4X4	350	150
Test Drive 5	395	200
Test Drive Off Road	150	60
Tetris Plus	395	200
The Contract	350	150
The Note	150	60
Theme Hospital	350	150
Theme Park	295	120
Three Lions	225	80
Thunderhawk 2 Firestorm	95	50
Tigar Shark	95	50
Tilt	150	60
Time Commando	150	60
Time Crisis	225	100
Time Crisis + Pistol	450	200
Titan Wars	95	50
Tobal No 1	150	60
Toca Touring Car	225	100
Toca Touring Car 2	395	200
Tokyo Highway Battle	150	60
Tomb Raider	225	100
Tomb Raider 2	250	100
Tomb Raider 3	395	200
Tombi	295	120
Tommi Mäkinen Rally	150	60
Top Gun	150	60
Total Drivin	150	60
Total Eclipse	95	50
Total NBA 96	95	50
Total NBA 97	95	50
Total NBA 98	150	60
Trancport Tycoon	295	120
Trash! It	150	60
Treasures of the Deep	150	60
True Pinball	225	100
Tunnel B1	95	50
Twisted Metal	295	120
Twisted Metal 2 World	350	150
Unholy War	350	150
V 2000	150	60
V-Ball	250	100
V-Rally Dual Shock	225	100
V-Rally	150	60
V-Tennis	150	60
Vandal Hearts	225	100
War Games	350	150
War Gods	95	50
Warcraft 2	250	100
Warhammer Dark Omen	295	120
Warhammer	250	100
Warhawk	95	50
Wayne Gretzky Hockey 98	150	60
WCW vs Nitro	350	150
WCW vs the World	350	150
Versailles	225	100
Whizz	95	50
Victory Boxing	225	80
Victory Boxing 2	350	150
View Point	95	50
Vigilante 8	350	150
Wild 9	295	120
Wild Arms	350	150
Williams Arcades Greatest Hits	95	50
Wing Commander 3	95	50
Wing Commander 4	150	60
Wing Over	350	150
Wipe Out	95	50
Wipe Out 2097	225	100
Viper	95	50
Virtual Golf	150	60
Virtual Pool	295	120
VMX Racing	295	120
World Cup 98	225	100
World Cup Golf	95	50
World League Soccer 98	225	80
Worms	225	100
VR Baseball	225	100
VR Baseball 99	350	150
VR Powerboat Racing	150	60
Wreckin Crew	150	60
Wrestlemania	150	60
Vs	150	60
WWF In Your House	195	80
WWF Warzone	395	200
X-Com 2 Terror From the	350	150
X-Com Enemy Unknown	225	80
X-Men	195	80
X-men vs Street Fighter	395	200
X2	95	50
Xenocracy	95	50
Xevious 3D	95	50
Yucha Heavens Gate	150	60
Z	95	50
Zero Divide	95	50
Zero Divide 2	150	60

BEGAGNADE NINTENDO 64 SPEL

Titel	vi säljer	köper	Titel	vi säljer	köper	Titel	vi säljer	köper	Titel	vi säljer	köper	Titel	vi säljer	köper
1080	495	250	Duke Nukem 3D	350	150	Int. Superstar Soccer 98	450	200	Nascar 99	495	250	Super Mario 64	295	120
Aero Fighter Assault	275	120	Duke Nukem Time to kill	495	220	Jest	450	220	NBA Hangtime	195	80	Superman 3D	450	200
Aero Gauge	275	120	Earthworm Jim 3D	450	220	Killer Instinct Gold	250	100	NBA Jam 99	450	220	Tetrisphere	295	120
All Star Tennis	450	220	Extreme G	295	120	Knife Edge	450	220	NBA Live 99	495	250	Top Gear Overdrive	495	250
All Stars Baseball 99	395	180	Extreme G 2	450	220	Kobe Bryant NBA Basket	275	120	NBA Pro 98	450	200	Top Gear Rally	350	150
Banjo Kazooie 3D	495	250	F-Zero X	450	220	Lamborghini Challenge	275	120	NFL Quarterback Club 98	395	180	Turok 2 Seeds of Evil	495	250
Bio Freaks	350	150	F1 Pole Position	295	120	Looney Tunes Space Race	495	250	NHL 99	495	250	Turok Dinosaur Hunter	350	150
Blast Corps	250	100	F1 World Grand Prix	425	200	Lylat Wars	295	120	NHL Breakaway 98	250	100	V Rally	495	250
Body Harvest	450	220	FIFA 64	175	50	Lylat Wars + Rumble Pack	395	170	NHL Breakaway 99	425	220	Waialae Country Club Golf	350	180
• Bomberman 64 3D	275	120	FIFA 98	395	180	Mace	250	100	Off Road Challenge	395	200	Wave Race 64	275	120
Bomberman Hero	425	200	FIFA 99	495	250	Madden 64	195	80	Olympic Hockey	250	100	Wayne Gretzky Hockey	195	80
Buck Bumble	450	220	Fighters Destiny	295	120	Madden NFL 99	495	250	Paperboy	450	220	Wayne Gretzky Hockey 98	250	100
Bust A Move 2	295	120	Fighters Destiny 2	450	220	Mario Kart 64	395	200	Penny Racers	450	220	WCW vs Nitro	395	200
Bust A Move 3	425	200	Fighting Force 64	495	220	Micro Machines	495	250	Pilotwings 64	295	120	WCW/NWO Revenge	495	250
Chameleon Twist	250	100	Forsaken	295	120	Mischief Makers	250	100	Playmobile	450	220	Wetrix	395	180
Charlys Blast Challenge	395	180	G.A.S.P.	395	180	Mission Impossible	495	250	Quake 64	325	150	Wipe Out 64	495	250
Chopper Attack	395	200	Gex 2	450	220	Monaco GP Racing Sim	495	250	Rampage World Tour	450	200	Virtual Chess	450	220
Clayfighter 63 1/2	250	100	Glover	450	220	Mortal Kombat 4	450	220	Road Rash	495	250	World Cup 98	395	200
Cruisn USA	275	120	Goldeneye 007	425	200	Mortal Kombat Mythologies	295	120	Robotron X	195	80	Yoshis Story	395	200
Cruisn World	395	200	GT 64 World Championship	425	200	Mortal Kombat Trilogy	350	150	San Fransisco Rush	275	120	Zelda the Ocarina of Time	525	300
Dark Rift	195	80	Harvest Moon	495	250	Mud Monsters	450	220	Snow Board Kids	395	200			
Diddy Kong Racing	395	200	Hexen	295	120	Multi Racing Championship	350	150	Space Station Silicon Vally	450	200			
Doom 64	350	150	Holy Magic Century	495	220	Mystical Ninja	450	220	Star Shot Space Circus	450	200			
Dual Heroes	275	120	Int. Superstar Soccer 64	275	120	Nagano Winter Olympics	295	120	Star Wars Shadows of the	275	120			

TILLBEHÖR BEG

Nintendo 64

Action Replay	395	150
Antennkabel Freetron	125	30
Antennkabel Original	150	50
Game Booster N64	395	150
HK Annan modell	150	50
HK Färg, Original	195	120
HK Sharkpad Pro	150	50
Joystick Arcade Shark	395	150
Minneskort 20 x Datel	350	100
Minneskort 4 x Joytech	150	50
Minneskort Standard Kopia	75	25
Minneskort Standard	125	40
Ratt Mad Catz	450	200
Rumble Pack + 4x minne	250	80
Rumble Pack färg, Joytech	95	30
Rumble Pack Original	150	50
Rumble Väst	395	150
X Tender	75	20

Playstation

Action Replay Datel	295	100
Antennkabel ny modell	150	50
HK Analog Original	125	50
HK Dual Shock	250	100
HK Joystick, Arcade	250	50
HK Negcon	195	80
HK Original	125	50
HK Original kopia	75	25
HK Resident Evil	125	50
Hk The Glove	395	150
Joystick Acclstick	195	80
Link Up Kabel	75	25
Minneskort 1080 block	450	200
Minneskort 120 block	175	50
Minneskort 15 block kopia	85	30
Minneskort 240 block	250	80
Minneskort 360 block	325	100
Minneskort 720 block	395	150
Minneskort original	125	40
Multi Tap	250	100
Mus	195	80
Namco Fighting Stick	495	200
Pedaler Mad Catz	195	50
Pistol, Erazer Gun,	250	100
Pistol, Real Arcade +	395	200
Pistol, övriga modeller	125	30
Ratt Dual Shock Mad Catz	595	300
Ratt med Pedaler Mad Catz	495	220
Ratt Mad Catz	275	60
RGB Kabel	95	25
X-Tender	60	15

KÖP, BYT & SÄLJ DINA SPEL I VÅRA BUTIKER

SÅ HÄR BYTER DU DINA SPEL.

1. Gör en lista på ett papper över vilka spel du skickar in för byte. På listan skriver du titel, format och vårt inköpspris (se lista). Längst ner summerar du och lägg på 15% på summan. Saknar spelet du säljer något skall du dra av 25% per saknad manual/kartong eller box. Detta gäller bara spel och ej tillbehör/basenhet.

2. Längre ner på pappret skriver du vilka spel du vill ha istället. Ange alltid reserver på de produkter du vill köpa. Detta ifall vi skulle ha slutsålt på önskat spel. Vill du enbart ha ett spel så skriv detta så ringer vi upp dig ifall det skulle vara slutsålt.

3. Byter du in spel för mindre än vad du köper så för du lösa ut paketet med mellanskillnaden på posten. Byter du in för mer än vad du köper kommer det ett utbetalningskort i brevlådan inom en vecka.

4. Sist på pappret skriver du namn, adress, personnummer och telefonnummer. Är du under 16år måste vi ha din förälders namnteckning.

5. Skicka in dina spel till: Nordic Games Bytesavdelning, Rattgatan 6, 650 05 Karlstad.

6. Sätt dig ner hemma och invänta dina spel. Har vi allt i lager brukar det komma inom några dagar.

SÅ HÄR SÄLJER DU DINA SPEL:

1. Gör en lista på ett papper över vilka spel du skickar in till oss för att sälja. På listan skriver du titel, format och vårt inköpspris (se lista). Längst ner summerar du hur mycket du skall ha. Saknar spelet du säljer något skall du dra av 25% per saknad manual/kartong eller box. Detta gäller bara spel och ej tillbehör/basenhet.

2. På pappret skriver sedan du namn, adress, personnummer och telefonnummer. Är du under 16år måste vi ha din förälders namnteckning.

3. Längst ner skriver du hur du vill ha pengarna utbetalade. Vill du ha dem till ett konto skriver du din banks namn och ditt kontonummer/personkonto/lönekonto nummer. Har du inget konto skickar vi check som du löser in på närmaste postkontor/lantbrevbärare.

4. Skicka in dina spel till: Nordic Games Inköpsavdelning, Rattgatan 6, 650 05 Karlstad.

5. Sätt dig ner hemma och invänta dina pengar. Normalt kommer pengarna inom 5-10 dagar.

SÅ HÄR KÖPER DU BEG. SPEL:

Gå igenom listorna och bestäm dig för vad du vill ha. Prislistor hittar du i denna katalog, Super Play, Svenska Playstation Magazinet eller i vår webshop www.nordicgames.com. Tänk helst ut ett alternativ du kan tänka dig ifall något skulle vara slutsålt. Är du osäker på vad du skall köpa eller inte vet vad olika titlar är går det bra och ringa oss och fråga. Vi kan det mesta och de flesta spelen i listorna. Sedan beställer du som vanligt med följande alternativ:

1. Telefon 054-18 83 18 vardagar 10-19, lördagar 11-15.

2. Telefax 054-10 16 50.

3. Mail: order@nordicgames.com

4. Webshop: www.nordicgames.com.

SKICKA IN DINA SPEL UTAN KOSTNAD*

Numera kan sända dina gamla TV-Spel utan att betala någon frakt. Använd nedanstående tjänster. Vill dock skicka som på egen hand går detta också bra. Skicka spelen till: Nordic Games, Box 5083, Rattgatan 6, 650 05 Karlstad.

Försäljning/byte under 1 kilo:
Skicka dina spel i ett vadderat kuvert utan kostnad till oss. Adressen är: Frisvar, Nordic Games, Svarspost 650 359 300, Box 5083, 650 05 Karlstad.
Använder du denna adress debiterar posten oss för frakten. Är värdet på dina spel över 1000kr bjuder vi på frakten. Är värdet under 1000kr så drar vi av detta belopp vid utbetalning/byte.

Försäljning/byte över 1 kilo:
Ring oss på 054-188318 och begär en gratis paketavi. Denna avi skickar vi till dig samma dag som du ringer. Denna avi är en förskottsbetald företagspaket avi som du lämnar in tillsammans med ditt paket på närmaste postkontor/lantbrevbärare. Med denna avi kan du skicka spel till oss för upptill 25 kilo. Använder du denna avi debiterar posten oss för frakten. Är värdet på dina spel över 1000kr bjuder vi på frakten. Är värdet under 1000kr så drar vi av 58 kronor.

REGLER FÖR KÖP, BYT OCH SÄLJ.

1. Aktuella prislistor finner du senaste numret av Super Play, Svenska Playstation Magazinet eller i vår webshop www.nordicgames.com . Priserna i postorderkatalogen gäller tom 31 januari 1999. Har du inte tillgång till detta så ringer du oss enklast på 054-188318.
2. Ring oss för prisinformation på produkter som du inte hittar i listorna.
3. Saknar spelet kartong/box eller manual så drar vi av 25% av inköpspriset. Detta gäller inte tillbehör eller basenheter.
4. Säljer eller byter du produkter med oss måste du vara 16år. Om du är under 16år måste målsman enligt lag skriva på.
5. Vid försäljning lämnar vi alltid 1 års garanti.
6. En del titlar i listorna är inte släppta eller slutsålda. Vid beställning av dessa skickar respektive produkt när den kommer i lager.
7. Alla medlemmar i Nordiska Spelklubben har 10% rabatt på begagnade spel (se sid 81).
8. Alla medlemmar i Nordiska Spelklubben får 10% mer när de säljer sina spel kontant. (se sid 81).
9. Har vi öppnat expedierat ditt inskickade paket är bytet/försäljningen definitiv. Du kan alltså inte få inskickade spel tillbaka ifall du ångrar dig.

BESTÄLLNINGSKUPONG

Vill du inte klippa i tidningen skriv på ett linjerat papper och skicka in till: FRISVAR Nordic Games, Svarspost 650 359 300, 658 00 Karlstad ! Glöm inte att fylla i namn och adress.

	Produkt/titel	Pris
1		
2		
3		
	Här skriver du in ditt första frispel (om du beställt 3 produkter)	0:-
4		
5		
6		
	Här skriver du in ditt andra frispel (om du beställt 6 produkter)	0:-

	Reserv produkt/titel	Pris
1		
2		

☐ Ja tack! Jag vill bli medlem i Nordiska Spelklubben och få rabatter. (150:-/år)

☐ Nej tack! Jag vill inte bli medlem.

☐ Jag är redan medlem i Nordiska Spelklubben, vg dra av min rabatt. Medlems nr.

Tel

Namn

Adress

Postnr/ort

Målsmans underskrift, om under 16 år.

☐ Ja tack, Jag vill ha Nordic Games Postorderkatalog gratis.

Frankeras ej
Nordic Games
betalar portot

Nordic games postorder

Nordic Games Postorder

Svarspost 650 359 300
658 00 Karstad

I Crash Bandicoot 3 måste du än en gång ta upp kampen mot Dr Neo Cortex. Det är nu möjligt att resa tillbaka i tiden och Crash hamnar bland dinosaurierna. Man kan också spela som hans syster Coco. Och äntligen finns möjligheten att dyka ner under vattnet.

www.playstation-europe.com/crash3